PENTIUM II NOWE PERSPEKTYWY DLA GRACZY!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

marzec 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

3/98

33 RECENZJE

LAST BRONX

Konsolowe mordobicie 3D na PC!

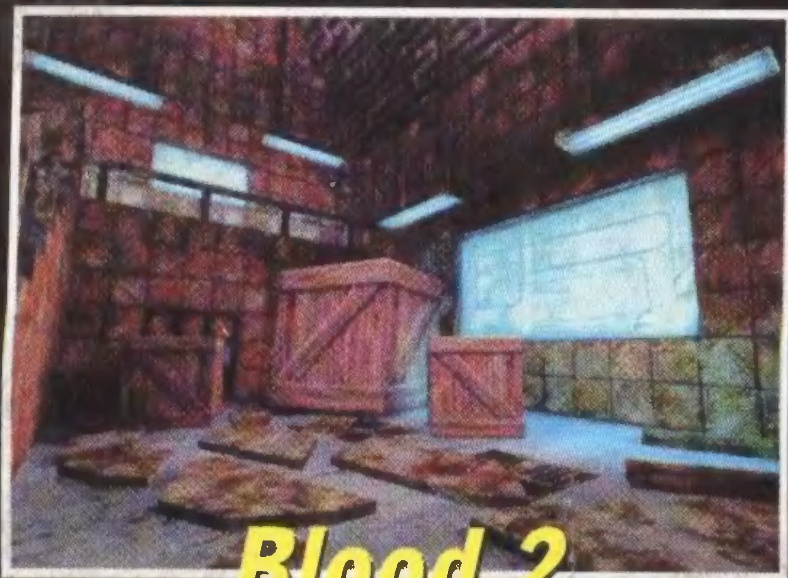
INNE RECENZJE

Wing Commander V
Test Drive 4 • Myth
Heavy Gear • Croc
F22 ADF • Time Crisis
BattleSpire • Hellfire

Dark Omen

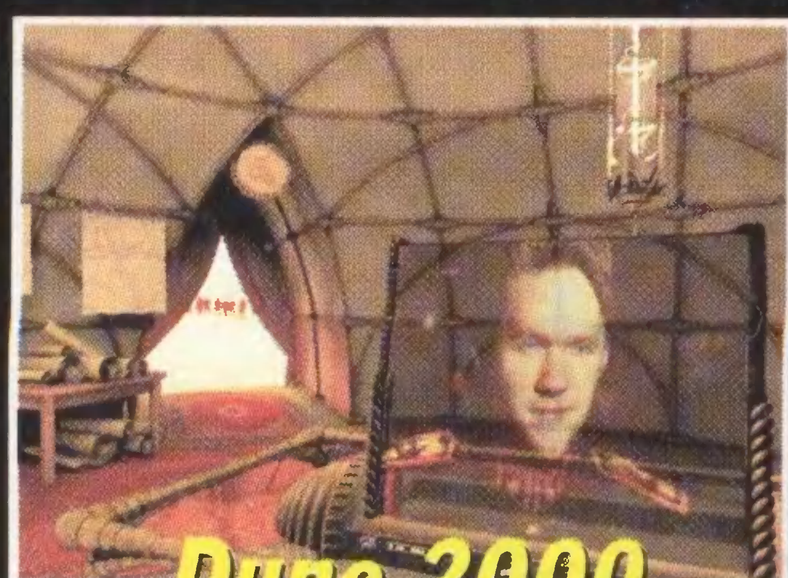
Coś dla fanów bitewnego „Warhammera"

Praca w Toku


Blood 2


Need for Speed 3


House of the Dead


Dune 2000

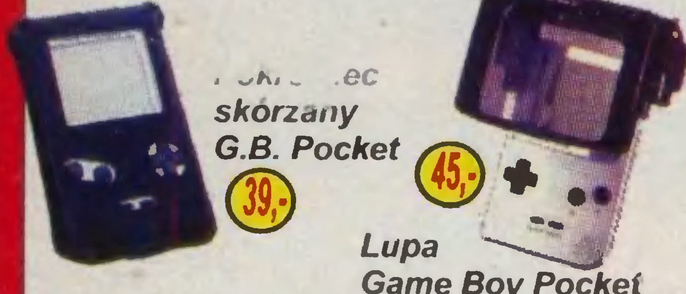
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: ZADZWOŃ 022 870 32 59

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH



GAME BOY

- Game Boy + bat. (kol. obudowa) . . . 229,-
- Game Boy Pocket+bat.(kol. obudowa) 259,-
- Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki) . . 139,-
- Kabel Link . . . 45,-
- Lupa z podświetlaczem . . . 45,-
- Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket . . 35,-
- Zasilacz Game Boy . . . 26,-
- Zasilacz Game Boy Pocket . . . 26,-



- Asterix & Obelix . . . 149,-
- Blades of Steel . . . 131,-
- Blaster Master . . . 85,-
- Bust A Move . . . 129,-
- Castlevania II . . . 131,-
- Choplifter 3 . . . 119,-
- Desert Strike . . . 119,-
- Donkey Kong 94 . . . 119,-
- Donkey Kong Land . . . 119,-
- Donkey Kong Land 2 . . . 119,-
- Donkey Kong Land 3 . . . 119,-
- Dzwonnik z Notre Dame . . . 149,-
- F1 Race . . . 89,-
- Fifa'98 . . . 159,-
- Golden Eye-007 . . . 129,-
- Hercules . . . 169,-
- Jungle Book . . . 131,-
- Jungle Strike . . . 119,-
- Jurassic Park . . . 131,-
- Kirby's Dreamland 2 . . . 131,-
- Lawnmoverman . . . 131,-
- Loopz . . . 105,-
- Micro Machines . . . 109,-
- Mega Man 5 . . . 131,-
- Metroid 2 . . . 122,-
- Mole Mania . . . 119,-
- Monster Max . . . 119,-
- Mortal Kombat 1+2 . . . 131,-
- Mr. Do . . . 149,-
- Nemesis . . . 99,-
- Pinocchio . . . 131,-
- Pocachontas . . . 149,-
- Road Rash . . . 149,-
- Smurfs 2 . . . 119,-
- Smurfs 3 . . . 149,-
- Speedball 2 . . . 149,-
- Spy vs Spy . . . 109,-
- Street Fighter 2 . . . 131,-
- Super Game Boy Soccer . . . 119,-
- Super Mario Land . . . 119,-
- Super Mario Land 2 . . . 89,-
- Tennis . . . 119,-
- Toy Story . . . 79,-
- Turok . . . 149,-
- Wario Land - Super Mario Land 3 . . . 139,-
- Wave Race . . . 119,-
- Worms . . . 89,-
- . . . 119,-

SEGA SATURN

- Sega Saturn . . . tel.
- Karta pamięci oryginalna . . . 179,-

- Battle Monster . . . 219,-
- Chaos Control . . . 219,-
- Croc . . . 239,-
- Daytona USA . . . 149,-
- Duke Nukem 3D . . . 239,-
- Fifa'98 . . . 239,-
- Fighting Vipers . . . 189,-
- Golden Axe the Duel . . . 219,-
- Last Bronx . . . 239,-
- NBA Live'98 . . . 239,-
- Quake . . . 239,-
- Panzer Dragoon Zwei . . . 179,-
- Resident Evil . . . 239,-
- Sega Rally . . . 189,-
- Sega Touring Car Championship . . . 239,-
- Sega World Wide Soccer'98 . . . 239,-
- Sonic R . . . 239,-
- Tomb Raider . . . 239,-

NISKA CENA

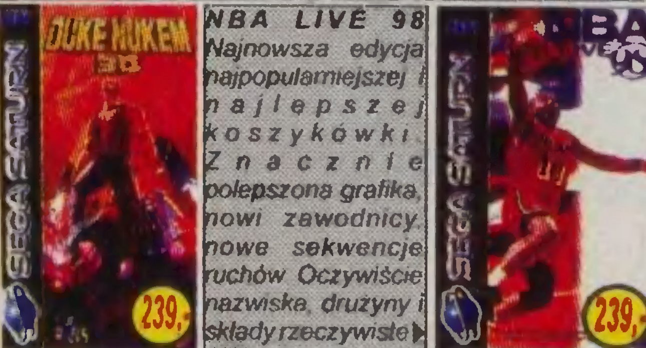
- Break Point . . . 99,-
- Nights + 3D Control Pad . . . 199,-
- Tunnel B1 . . . 99,-
- Virtua Cop + Pistolet . . . 199,-



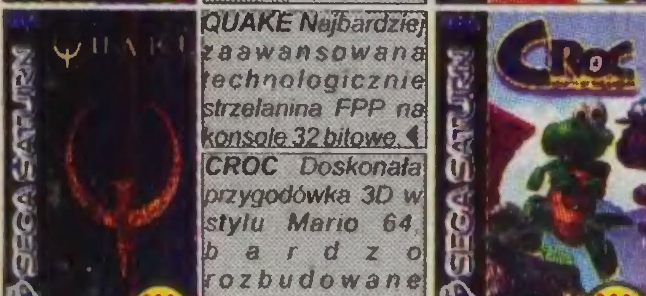
NIGHTS+3D PAD Kolorowa zręczn. w kompl. z joyem

VIRTUA COP+GUN Słynna strzelanina w kompl. z pistolet

DUKE NUKEM 3D Najlepsza strzelanina FPP jaka dotychczas ukazała się na konsole. Wielki przebój z komputerów PC teraz na Saturna.

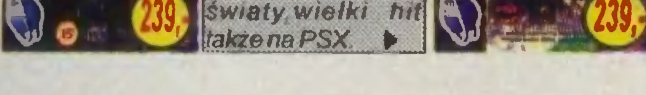


NBA LIVE 98 Najnowsza edycja najpopularniejszej i najlepszej koszykówki. Znacznie polepszona grafika, nowi zawodnicy, nowe sekwencje ruchów. Oczywiście nazwiska, drużyny i składy rzeczywiste



QUAKE Najbardziej zaawansowana technologicznie strzelanina FPP na konsole 32 bitowe.

CROC Doskonała przygodówka 3D w stylu Mario 64, bardzo rozbudowane światy, wielki hit także na PSX.



NINTENDO 64



- Nintendo 64 . . . 799,-
- Joystick oryginalny . . . 129,-
- Joystick Super Pad . . . 99,-
- Karta pamięci oryg. . . . 85,-
- Karta pamięci x4 . . . 129,-
- Kierownica+pedały . . . 309,-
- Modulator (kabel RF) . . . 119,-
- Przedłużacz do joysticka . . . 45,-
- Rumble Pak (oryginalny) . . . 85,-



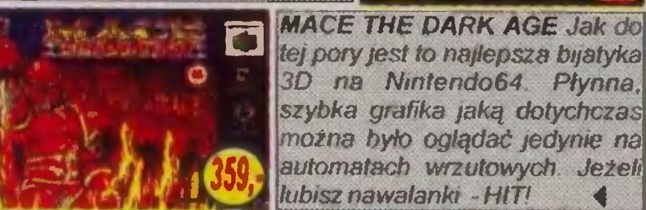
- Blast Corps . . . 249,-
- Bomberman 64 . . . 249,-
- Cruis'n USA . . . 229,-
- Diddy Kong Racing . . . 269,-
- Doom 64 . . . 329,-
- Duke Nukem 3D . . . 329,-
- Extreme G . . . 329,-
- Fifa'98 . . . 329,-
- Golden Eye-007 . . . 269,-
- Hexen . . . 329,-
- International Superstar Soccer 64 . . . 329,-
- Killer Instynkt Gold . . . 299,-
- Lamborghini 64 . . . 329,-
- Lylat Wars + Rumble Pak . . . 309,-
- Mace the Dark Age . . . 359,-
- Mario 64 . . . 219,-
- Mario Kart 64 . . . 249,-
- Mischief Makers . . . 269,-
- Mortal Kombat Trilogy . . . 359,-
- Nagano - Winter Olympic . . . 359,-
- NBA Hang Time . . . 329,-
- Pilot Wings 64 . . . 249,-
- San Francisco Rush . . . 329,-
- Shadows of the Empire . . . 309,-
- Top Gear Rally . . . 329,-
- Turok - Dinosaur Hunter (ver. ang.) . . 359,-
- War Gods . . . 349,-
- Wave Race 64 . . . 219,-
- Wayne Gretzky 3D Hockey . . . 329,-



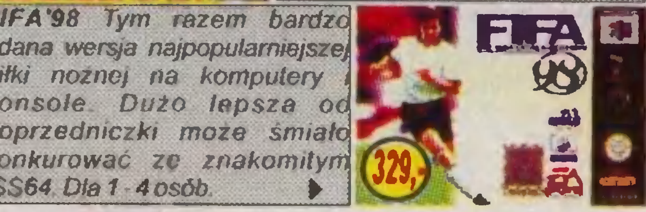
SAN FRANCISCO RUSH Wyścigi a raczej pościgi samochodowe po ulicach amerykańskiej metropolii. Szybka, płynna i ładna grafika sprawiły, że w prasie fachowej gra uzyskała bardzo dobre noty. Istnieje możliwość gry 2 osób.



DIDDY KONG RACING Połączenie wyścigów w stylu Mario Kart z przygodówką w stylu Mario 64. Wiele tras, mnóstwo lokacji, piękna grafika, znakomita grywalność. Możliwość gry 1-4 osób, działa z Rumble Pakiem

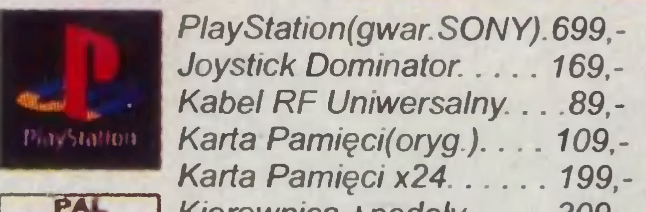


MACE THE DARK AGE Jak do tej pory jest to najlepsza bijatyka 3D na Nintendo64. Płynna, szybka grafika jaką dotychczas można było oglądać jedynie na automatach wrzutowych. Jeżeli lubisz nawalanki - HIT!



FIFA'98 Tym razem bardzo udana wersja najpopularniejszej piłki nożnej na komputery i konsole. Dużo lepsza od poprzedniczki może śmiało konkurować ze znakomitym ISS64. Dla 1 - 4 osób.

PLAYSTATION



- PlayStation(gwar.SONY) . 699,-
- Joystick Dominator . . . 169,-
- Kabel RF Uniwersalny . . . 89,-
- Karta Pamięci(oryg.) . . . 109,-
- Karta Pamięci x24 . . . 199,-
- Kierownica +pedały . . . 309,-
- Kontroler Analog-Cyfr.Barracuda . . . 139,-
- Kontroler Control Station . . . 69,-
- Kontroler PSX (oryginalny) . . . 129,-
- Mysz PSX (oryginalna) . . . 149,-

- Adidas Power Soccer 2 PLi . . . 239,-
- Bedlam . . . 209,-
- Broken Sword 2 PLi . . . 199,-
- Bushido Blade PLi . . . 229,-
- C&C Red Alert (wer. ang.) . . . 239,-
- City of Lost Children PLi . . . 219,-
- Crash Bandicoot 2 PLi . . . 219,-
- Colony Wars PLi . . . 229,-
- Cool Boarders 2 PLi . . . 199,-
- CROC . . . 209,-
- Discworld 2 PLi . . . 229,-
- Duke Nukem 3D . . . 229,-
- Dynasty Warriors PLi . . . 229,-
- Fantastic Four PLi . . . 229,-
- Fifa'98 Road to World Cup (wer.ang.) 209,-
- Fighting Force PLi . . . 219,-
- Final Fantasy VII (3CD) PLi . . . 219,-
- Formula 1'97 PLi . . . 239,-
- Hercules (ver. ang.)PLi . . . 199,-
- G-Police PLi . . . 229,-
- Jersey Devil PLi . . . 229,-
- King of Fighters PLi . . . 229,-
- Lost World: Jurassic Park 2 . . . 209,-
- Maximum Force (działa z pistoletem) 229,-
- MDK PLi . . . 219,-
- Mechwarrior 2 (wer. ang.) . . . 169,-
- Mortal Kombat Mythologies-Subzero 229,-
- Moto Racer . . . 209,-
- NBA Live'98 (wer.ang.) . . . 209,-
- Need for Speed 2 . . . 209,-
- NHL'98 . . . 209,-
- NHL Breakaway'98 PLi . . . 209,-
- NHL Face Off'97 PLi . . . 189,-
- Nightmare Creatures PLi . . . 209,-
- Nuclear Strike (wer. ang.) . . . 209,-
- Overboard PLi . . . 219,-
- Parappa the Rapper PLi . . . 229,-
- Rage Racer PLi . . . 209,-
- Rosco McQueen PLi . . . 199,-
- Samurai Showdown III PLi . . . 209,-
- Sentient PLi . . . 209,-
- Shadow Master PLi . . . 239,-
- Tekken 2 (PLi) . . . 209,-
- Test Drive 4 . . . 219,-
- Time Crisis + G-con PLi . . . 359,-
- Tomb Raider 2 (wer. ang.) PLi . . . 229,-
- Trash it! . . . 209,-
- Transport Tycoon PLi . . . 219,-
- Warcraft 2 . . . 209,-
- Z . . . 209,-



NISKA CENA

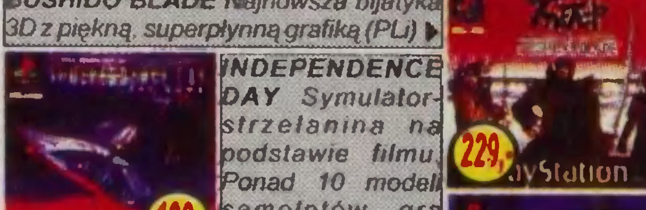
- Actua Soccer PLi . . . 109,-
- Air Combat PLi . . . 109,-
- Alien Trilogy PLi . . . 109,-
- Battle Arena ToShinDen . . . 109,-
- BattleStations . . . 89,-
- Blam! Machinehead . . . 99,-
- Blast Chamber . . . 99,-
- Bust A Move 2 PLi . . . 109,-
- Casper . . . 109,-
- Crusader No Remorse . . . 109,-
- Cyberia . . . 109,-
- Darklight Conflict . . . 109,-
- Destruction Derby PLi . . . 109,-
- Exhumed . . . 119,-
- Fade To Black PLi . . . 109,-
- Independence Day . . . 109,-
- Little big Adventure . . . 109,-
- Loaded PLi . . . 109,-
- Overblood (wer. ang.) . . . 109,-
- Perfect Weapon . . . 109,-
- Syndicate Wars (wer. ang.) . . . 109,-
- Ridge Racer PLi . . . 109,-
- Road Rash . . . 109,-
- Rayman . . . 109,-
- Tekken PLi . . . 109,-
- True Pinball . . . 109,-
- Wipeout PLi . . . 109,-
- Worms PLi . . . 109,-



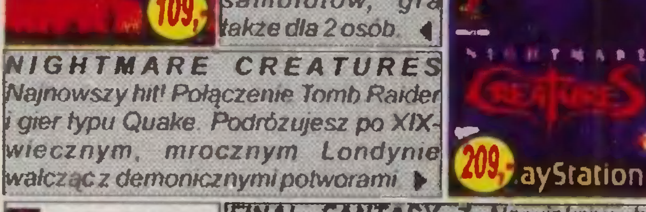
BATTLE STATIONS Jedyne w swoim rodzaju połączenie strzelaniny i morskiej strategii. Dowodzisz ośmioma typami okrętów w ponad 45 misjach sterując nimi podczas bezpośrednich potyczek. Znakomita także dla 2 graczy. Niesamowita cena!



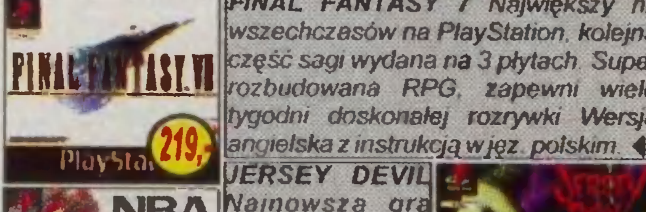
BUSHIDO BLADE Najnowsza bijatyka 3D z piękną, superpłynną grafiką (PLi)



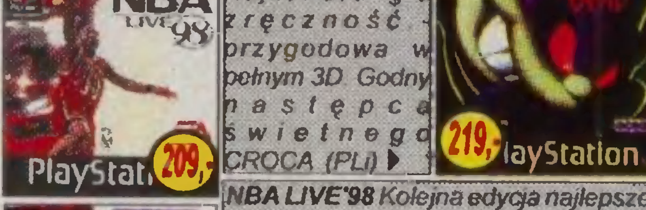
INDEPENDENCE DAY Symulator-strzelanina na podstawie filmu. Ponad 10 modeli samolotów, gra także dla 2 osób.



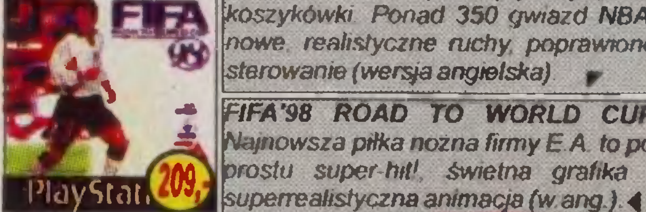
NIGHTMARE CREATURES Najnowszy hit! Połączenie Tomb Raider i gier typu Quake. Podróżujesz po XIX-wiecznym, mrocznym Londynie walcząc z demonicznymi potworami



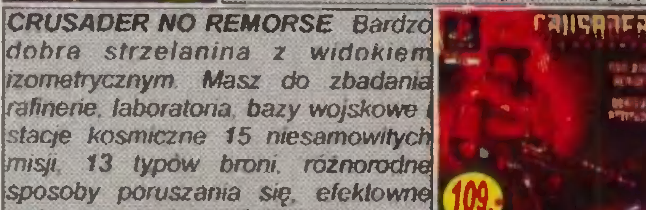
FINAL FANTASY 7 Największy hit wszechczasów na PlayStation, kolejna część sagi wydana na 3 płytach. Super rozbudowana RPG, zapewni wiele tygodni doskonałej rozrywki. Wersja angielska z instrukcją w jęz. polskim.



JERSEY DEVIL Najnowsza gra zręcznościowo-przygodowa w pełnym 3D. Godny następca świetnego CROCA (PLi)



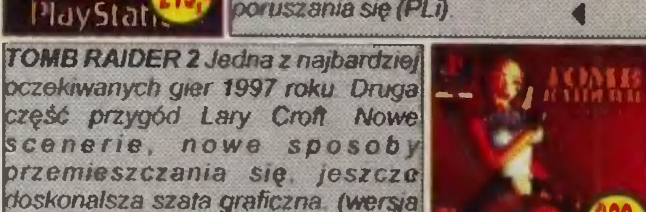
NBA LIVE'98 Kolejna edycja najlepszej koszykówki. Ponad 350 gwiazd NBA, nowe, realistyczne ruchy, poprawione sterowanie (wersja angielska)



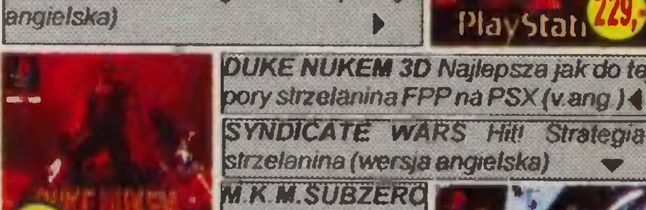
FIFA'98 ROAD TO WORLD CUP Najnowsza piłka nożna firmy E.A. to po prostu super-hit!, świetna grafika i superrealistyczna animacja (w ang.).



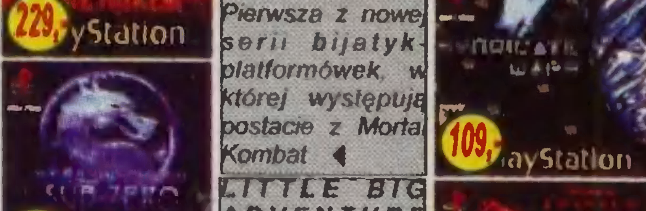
CRUSADER NO REMORSE Bardzo dobra strzelanina z widokiem izometrycznym. Masz do zbadania rafinerie, laboratoria, bazy wojskowe i stacje kosmiczne. 15 niesamowitych misji, 13 typów broni, różnorodne sposoby poruszania się, efektowne wybuchy i widzialne efekty zniszczeń



CRASH BANDICOOT 2 Tego tytułu chyba nie trzeba nikomu specjalnie polecać, druga część tej wspaniałej zręcznościówki to jeszcze lepsza animacja, bardziej dopracowana grafika, nowe postacie i nowe sposoby poruszania się (PLi).

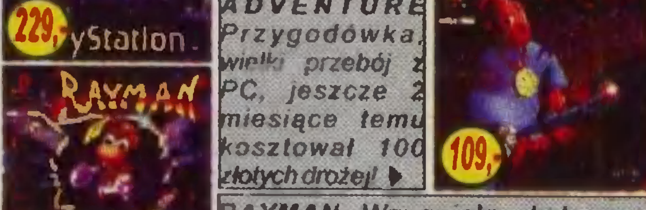


TOMB RAIDER 2 Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 1997 roku. Druga część przygód Lary Croft. Nowe scenerie, nowe sposoby przemieszczania się, jeszcze doskonalsza szata graficzna. (wersja angielska)



DUKE NUKEM 3D Najlepsza jak do tej pory strzelanina FPP na PSX (v.ang.)

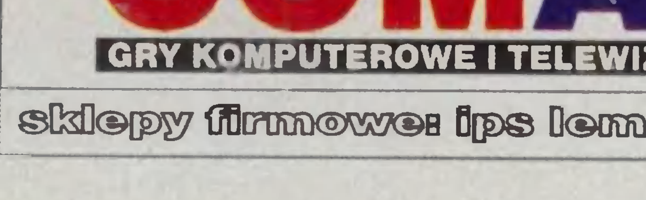
SYNDICATE WARS Hit! Strategia-strzelanina (wersja angielska)



M.K.M.SUBZERO Pierwsza z nowej serii bijatyk-platformówek, w której występują postacie z Mortal Kombat



LITTLE BIG ADVENTURE Przygodówka, wielki przebój z PC, jeszcze 2 miesiące temu kosztował 100 złotych drożej!



RAYMAN Wspaniała, kolorowa platformówka, super-przebój na wszystkie platformy sprzętowe

PC CD

- 688 Hunter Killer . . . 150,-
- Abe's Oddysee . . . 155,-
- Ace Ventura PL . . . 129,-
- Age of Empires . . . 249,-
- Albion . . . 138,-
- Andretti Racing . . . 155,-
- Assassin 2015 . . . 139,-
- Atlantis the Lost Tales . . . 159,-
- Azrael's Tear . . . 145,-
- Battlecruiser 3000AD . . . 134,-
- Blade Runner . . . 169,-
- Broken Sword 2 PL . . . 159,-
- Capitalism Plus . . . 145,-
- Cave Wars . . . 119,-
- Chessmaster 5500 . . . 145,-
- Clash PL . . . 139,-
- Close Combat 2: Bridge Too Far . . . 249,-
- C&C Counterstrike . . . 89,-
- Conquest Earth . . . 159,-
- Course of Monkey Island . . . 199,-
- D . . . 155,-
- Dark Colony . . . 145,-
- Dark Earth . . . 159,-
- Dark Reign . . . 159,-
- Darklight Conflict . . . 145,-
- Deeper Dungeons PL(dod. do D.K.) . . 79,-
- Dungeon Keeper PL . . . 109,-
- Eraser Turnabout . . . 159,-
- Excalibur 2555AD . . . 145,-
- F22 Air Dominance Fighter . . . 189,-
- Flight Simulator'98 . . . 279,-
- Fifa'98 Road to World Cup . . . 155,-
- Formula 1 (3DFX) . . . 199,-
- Guts'n'Garters . . . 145,-
- Harvester . . . 160,-
- Hellfire . . . 79,-
- Hexen II . . . 159,-
- Independence Day . . . 145,-
- Jedi Knight . . . 199,-
- Kick Off'98 PL . . . 145,-
- Kontrofensywa PL . . . 135,-
- Krazy Ivan . . . 138,-
- Książe i Tchórz PL . . . 129,-
- Lands of Lore 2 . . . 179,-
- Last Dynasty . . . 145,-
- Liga Polska Manager'98 . . . 99,-
- Little Big Adventure 2 . . . 150,-
- Longbow 2 . . . 159,-
- Master of Orion 2 . . . 145,-
- Megaslayer . . . 149,-
- Metal Rage . . . 125,-
- Mortal Kombat Trilogy . . . 149,-
- Moto Racer . . . 145,-
- Myth the Fallen Lords . . . 155,-
- NBA Live'98 . . . 155,-
- NHL'98 . . . 155,-
- Normality . . . 129,-
- Orion Burger . . . 145,-
- Quake II . . . 159,-
- Pacific General . . . 149,-
- Panzer General 2 . . . 139,-
- Perfect Weapon . . . 145,-
- Polanie PL CD . . . 89,-
- Postal . . . 134,-
- Psychic Dedective . . . 135,-
- Resident Evil . . . 179,-
- Riot . . . 138,-
- S.C.A.R.A.B. . . . 145,-
- Sandwarriors PL . . . 135,-
- Sid Meier's Gettysburg . . . 159,-
- Star General . . . 145,-
- Steel Panters III . . . 149,-
- Streets of Sim City . . . 149,-
- Strife . . . 135,-
- Sub Culture . . . 145,-
- Theme Hospital . . . 145,-
- Time Warriors PL . . . 119,-
- TOCA Touring Car Championship . . . 169,-
- Tomb Raider 2 . . . 155,-
- Total Anihilaton . . . 155,-
- Tot.Racing(D.Derby,Rally,Screamer2)159,-
- Total Mania . . . 135,-
- Wages of War . . . 139,-
- Warlords III . . . 155,-
- Wet - The Sexy Empire . . . 155,-
- Wetlands . . . 145,-
- Wing Commander Prophecy . . . 169,-
- Worms 2 . . . 155,-
- X-Com Apokalypse . . . 159,-
- XS PL . . . 145,-

NISKA CENA

- 3 Czaszki Tolteków PL . . . 59,-
- A-10 Cuba . . . 49,-
- Alien Trilogy . . . 79,-
- Angel Devoid (4 CD) . . . 39,-
- ATF Gold . . . 89,-
- Beasts & Bumpkins . . . 59,-
- Die Hard Trilogy . . . 89,-
- Down in the Dumps . . . 69,-
- Dragon Lore 2 . . . 69,-
- Earth 2140 PL . . . 39.95,-
- Ecstatica . . . 49,-
- Fire Fight . . . 49,-
- Jack Orlando PL . . . 39.95,-
- K.K.N.D. . . . 49,-
- Katharsis (2CD) PL . . . 79,-
- Killing Time . . . 59,-
- Last Rites . . . 59,-
- Lew Leon PL . . . 49,-
- Monte Carlo Intimate . . . 79,-
- NHL'95 . . . 29,-
- Olympic Soccer . . . 49,-
- Piranha . . . 39,-
- Privateer 2:The Darkening . . . 49,-
- Rise of the Robots . . . 39,-
- Smocze Opowieści PL . . . 49,-
- Scorched Planet . . . 49,-
- Starfighter 3000 . . . 39,-
- Theme Park . . . 49,-
- Time Commando . . . 49,-
- Tomb Raider . . . 99,-
- Toonstruck . . . 79,-
- Tunnel B1 . . . 59,-
- Under a Killing Moon (4DC) . . . 79,-
- UFO & X-Com (2 gry) . . . 79,-
- US Navy Fighters'97 . . . 59,-
- Wersal 1859 PL . . . 99,-

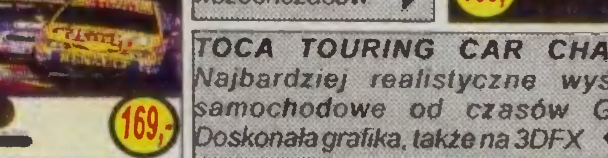
OFERTA MIESIĄCA



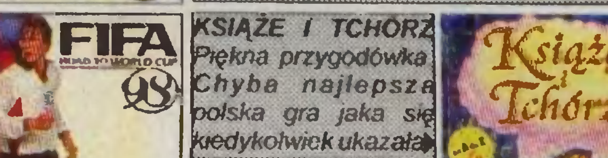
ATF GOLD Symulator walk powietrznych. Do wyboru 12 samolotów (między innymi: F22,F117A,EF-2000,F16,SU35). 3 pełne kampanie (ponad 120 misji), dołączony edytor własnych misji. SUPER CENA!



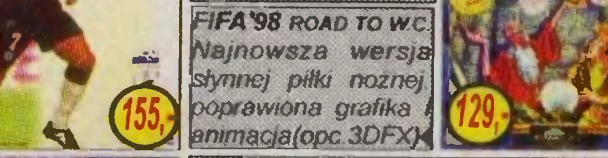
TOMB RAIDER 2 Druga część wielkiego hitu firmy Eidos. Poprawiona grafika (także 3DFX), dynamiczne oświetlenie, lepsza animacja itd.



QUAKE II Jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku. Prawdopodobnie najbardziej zaawansowana strzelanina FPP wszechczasów

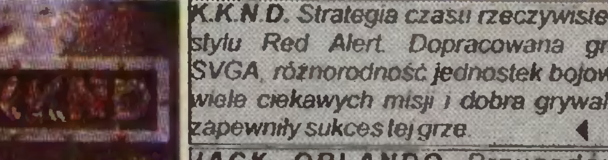


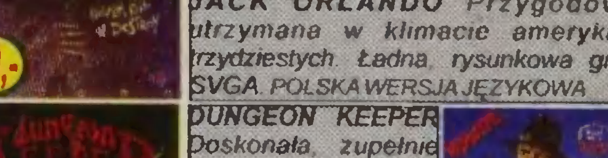
TOCA TOURING CAR CHAMP. Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów GP2. Doskonała grafika, także na 3DFX



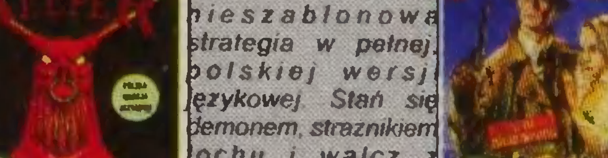
KSIĄŻE I TCHÓRZ Piękna przygodówka. Chyba najlepsza polska gra jaka się kiedykolwiek ukazała

FIFA'98 ROAD TO W.C. Najnowsza wersja słynnej piłki nożnej, poprawiona grafika i animacja(opc.3DFX)

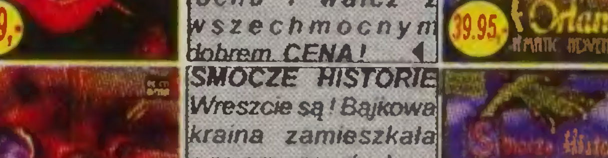




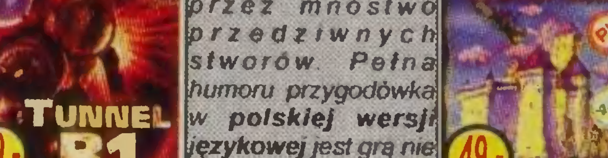
K.K.N.D. Strategia czasu rzeczywistego w stylu Red Alert. Dopracowana grafika SVGA, różnorodność jednostek bojowych, wiele ciekawych misji i dobra grywalność zapewniły sukces tej grze.

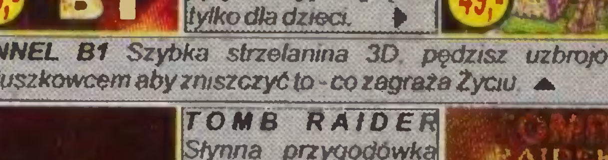


JACK ORLANDO Przygodówka, utrzymana w klimacie ameryki lat trzydziestych. Ładna, rysunkowa grafika SVGA. POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

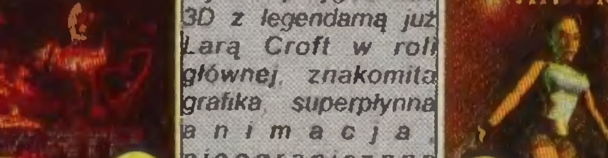


DUNGEON KEEPER Doskonała, zupełnie nieszablonowa strategia w pełnej polskiej wersji językowej. Stań się demonem, strażnikiem lochu i walcz z wszechmocnym dobrem. CENA!

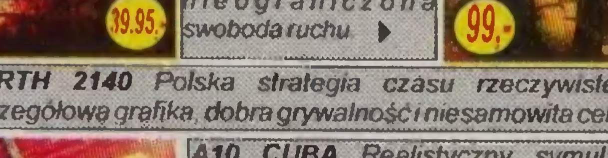


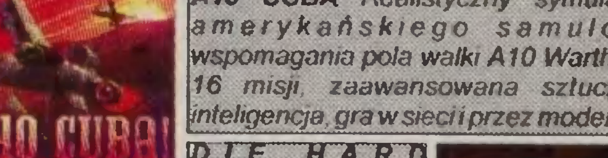


SMOCZE HISTORIE Wreszcie są! Bajkowa kraina zamieszkała przez mnóstwo przedziwnych stworów. Pełna humoru przygodówka w polskiej wersji językowej jest grą nie tylko dla dzieci.

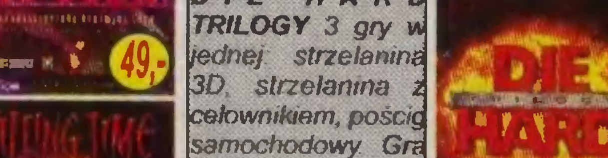


TUNNEL B1 Szybka strzelanina 3D, pędzisz uzbrojonym poduszkowcem aby zniszczyć to - co zagraża Życiu.

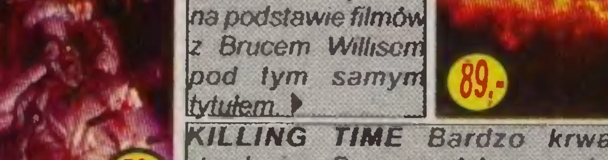


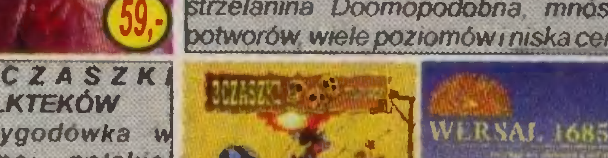


TOMB RAIDER Słynna przygodówka 3D z legendarną już Larą Croft w roli głównej, znakomita grafika, superpłynna animacja, nieograniczona swoboda ruchu.



EARTH 2140 Polska strategia czasu rzeczywistego: szczegółową grafika, dobra grywalność i niesamowita cena

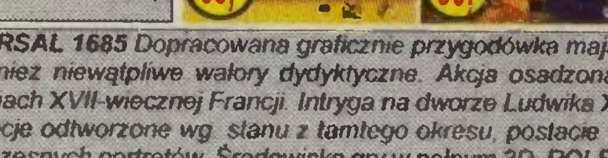


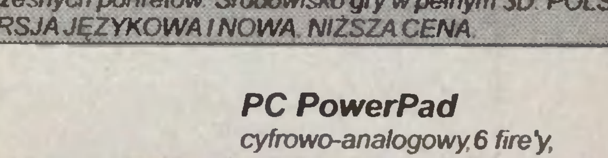


A10 CUBA Realistyczny symulator amerykańskiego samolotu wspomagania pola walki A10 Warthog. 16 misji, zaawansowana sztuczna inteligencja, gra w sieci i przez modem.

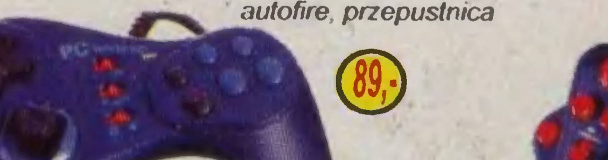


DIE HARD TRILOGY 3 gry w jednej: strzelanina 3D, strzelanina z celownikiem, pościg samochodowy. Gra na podstawie filmów z Brucem Willisem pod tym samym tytułem.



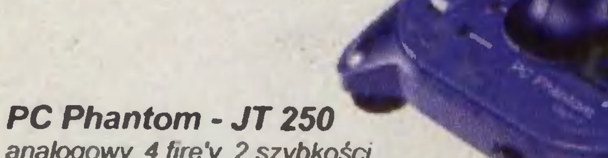


KILLING TIME Bardzo krwawa strzelanina Doomopodobna, mnóstwo potworów, wiele poziomów i niska cena!



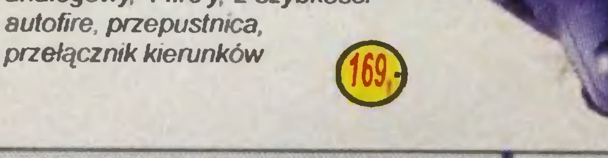
3 CZASZKI TOLKTEKÓW Przygodówka w pełnej, polskiej wersji językowej. Grafika jak w filmach animowanych o dzikim zachodzie.



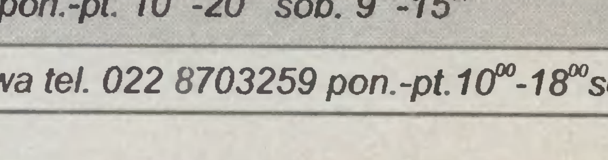


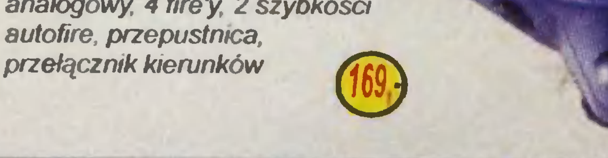
WERSAL 1685 Dopracowana graficznie przygodówka mająca również niewątpliwe walory dydyktyczne. Akcja osadzona w realiach XVII-wiecznej Francji. Intryga na dworze Ludwika XIV, lokacje odtworzone wg. stanu z tamtego okresu, postacie wg. ówczesnych portretów. Środowisko gry w pełnym 3D. POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I NOWA, NIŻSZA CENA.











Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcje w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

COMAT

GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: ips lem mirage

OBSŁUGA KART PŁATNICZYCH **SPRZEDAŻ RATALNA**

Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw.12 tel./fax.022 630 29 73 czynne: pon.-pt. 10-20 sob. 9-15

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel. 022 8703259 pon.-pt.10-18 sob.10-15

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/98 (44)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Tycjan Bielecki (Slaughter), Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Prenumerata krajowa (III kwartał '98) Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1998 r.)

Wstępniak



Jak pisałem poprzednio, obecny skład redakcyjny to w większości banda małolatów – głównie uczniaki. Nasz magazyn odmłodniał, a dzięki humorowi naszych recenzentów i ich luzackiego podejścia do niektórych spraw, staliśmy się pismem bardziej powykręcanym od innych. Powykręcanym, nie znaczy wcale, że tytuły artykułów są ustawiane do góry nogami albo że zdjęcia są takie, co to niby artismo i nic na nich nie widać. Nie, układ graficzny pisma nie zmienił się wcale, ale za to cała reszta...
Każdy wiek ma jednak swoje przywileje. Szacowni recenzenci, z brzuszkami i łysiejącymi głowami, z rodzinką na utrzymaniu i stadkiem bachorów, dążą do stabilizacji w życiu prywatnym i zawodowym. Opisywanie gier, to ich sposób na życie i niejednokrotnie jedyne źródło utrzymania. Walą więc wierszówki, recenzując gry na skalę przemysłową – rutyna i sztampa. Ale za to ich podejście do pracy jest z wszech miar poprawne. Są punktualni, zorganizowani niczym w wielkiej maszynerii. U nas natomiast, ta niesforna banda małolatów, to zupełne zaprzeczenie tego wszystkiego. Dlatego ostatnio nasza praca to jedna wielka prowizorka. Wyobraźcie sobie, numer za chwilę trafia do drukarni, a tu brakuje połowę tekstów, bo a to Kajackasha boli głowa, Szycha miał studniówkę, CeFek dostał baty od mamuśki, bo ma pałę na semestr i za karę siedzi w domu, a reszta towarzystwa przymusowo (rodzinnie) wyjeżdża na ferie. Zwariować można! A numer przecież trzeba skończyć. I skończyliśmy, jak widać. Znów się udało, znów na czas i powiem Wam, że warto było! Dlaczego? Bo tworzenie pisma z takim zespołem, jaki teraz mamy, to z jednej strony nerwówka, a z drugiej zaś, niepowtarzalna przyjemność. Po listach od Was, które ostatnio dosłownie nas zalewają, można sądzić, że zaakceptowaliście nas w naszym nowym składzie. I choć niektóre artykuły, a czasem postacie autorów, wzbudzają u Was skrajne uczucia, to przecież o to właśnie chodzi! Dość sztampy, dość profesury, niech żyje luzzz...
W tym numerze, jak zwykle, dla każdego coś miłego. Kilka hiciorów na „pleja", parada świetnych tytułów na peceta, garść solucji i tipsów, a na deser w „Przedstawiamy", perspektywy dalszego rozwoju gier przez pryzmat Pentium II.
Do następnego spotkania!

Marek Suchocki

w toku

porady



przedstawiamy

„EXTASY" z Czarnego Pudełka

czytaj str. 18

Na Progu Wielkiej Rewolucji w Grach

recenzje





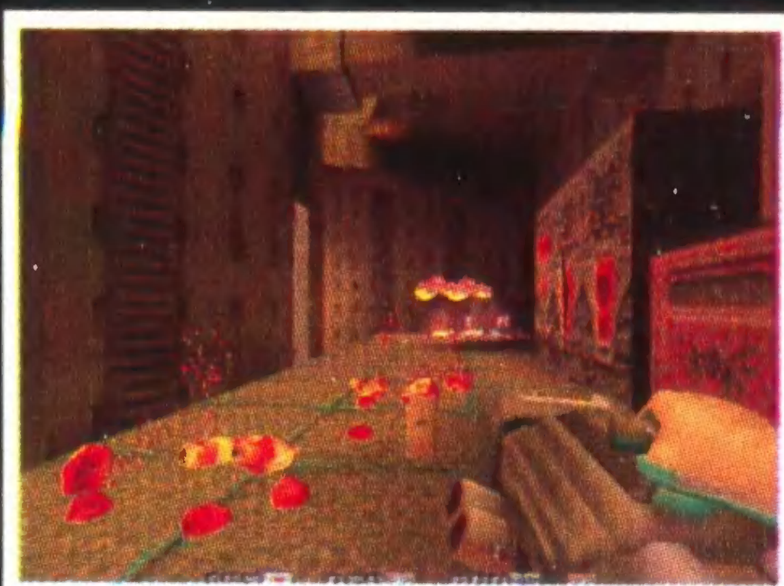


Witamy na stronach prezentujących zawartość bieżącej edycji CD Gier Komputerowych! Jak nietrudno zauważyć płytka jest wprost przeładowana samym gorącym stuffikiem (aż piętnaście demek!). Dla wszystkich fanów strzelanin first person perspective mamy prawdziwą bombę - „Quake II". Na płytce znajduje się również demko wspaniałego symulatora „Falcon 4.0" oraz czadowej strategii „Final Liberation". Wszystkie demka są oczywiście jak zwykle w pełni playable!

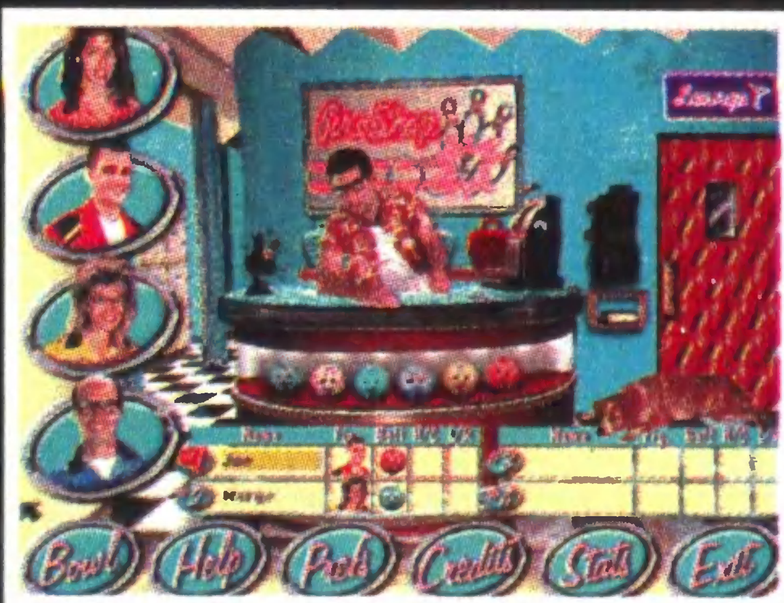
Quake 2

Najnowsze dziecko id Software, które od razu stało się grą kultową. Dźwięk i (przede wszystkim) grafika sprawią, że przez kilka tygodni nie będziecie myśleć o niczym innym.
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM, x4 CD-ROM





Alley 19



Bardzo dobry bilard, który da Wam wiele radochy.
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM, x4 CD-ROM.

Andretti Racing

Świetne wyścigi formuły pierwszej.
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM





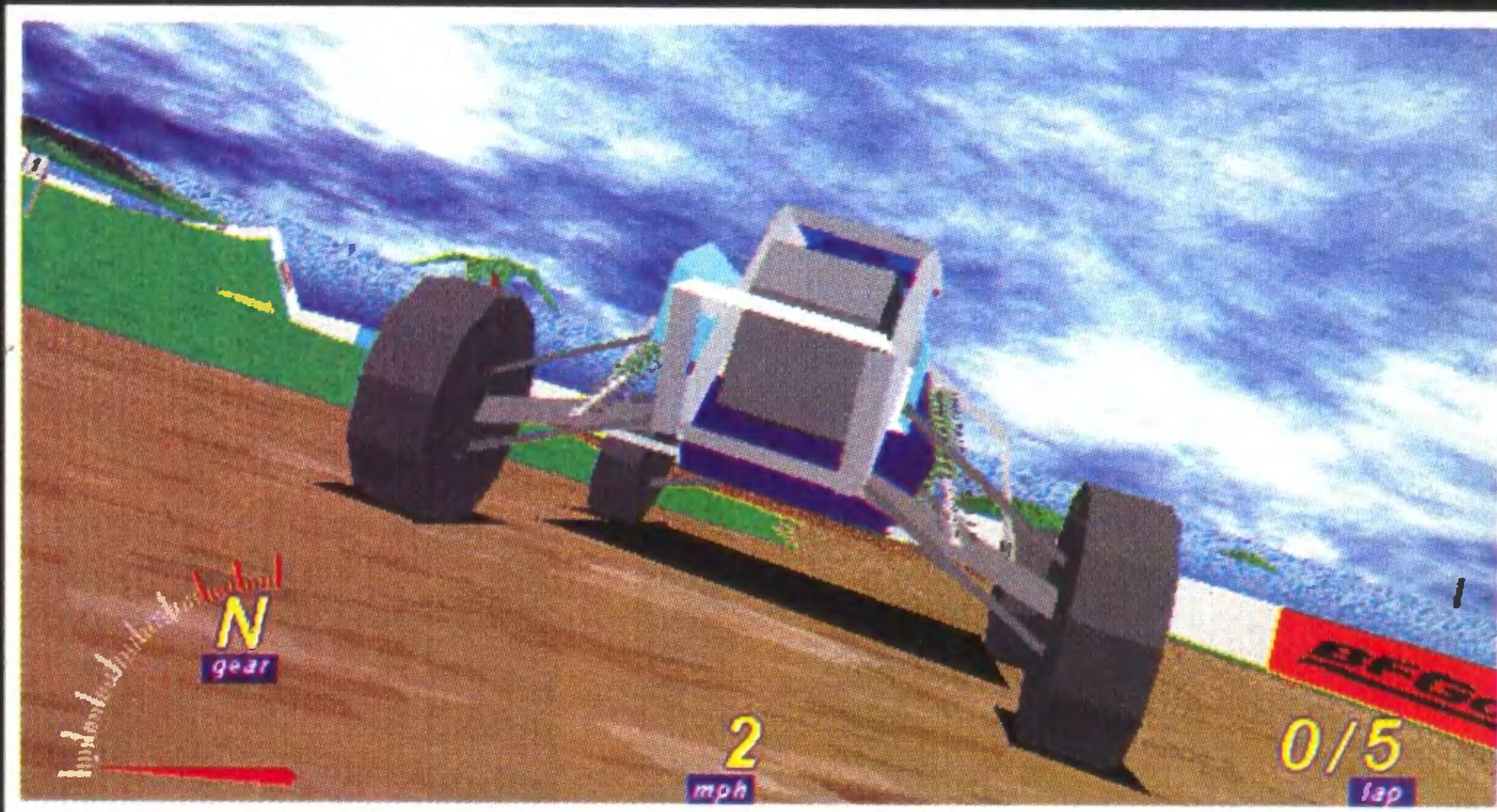


Final Liberation

Strategia będąca „musisztomieciem" dla wszystkich fanów Warhammera 40000.
Wymagania sprzętowe: Pentium, 16 MB RAM, x2 CD-ROM

Gripped Off Road Ch.

Gra wyścigowa dla fanów jazdy samochodami złożonymi z różnych dziwnych rzeczy, po torach przypominających pola bitwy.
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM, x2 CD-ROM



F-22 Raptor

Jeden z niewielu symulatorów, w które po prostu trzeba zagrać. Świetna grafika zwali Was z nóg.
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM





Falcon 4.0

Odjazdowa symulacja z genialną grafiką i dźwiękiem.
Wymagania sprzętowe: P133, 32 MB RAM, joystick



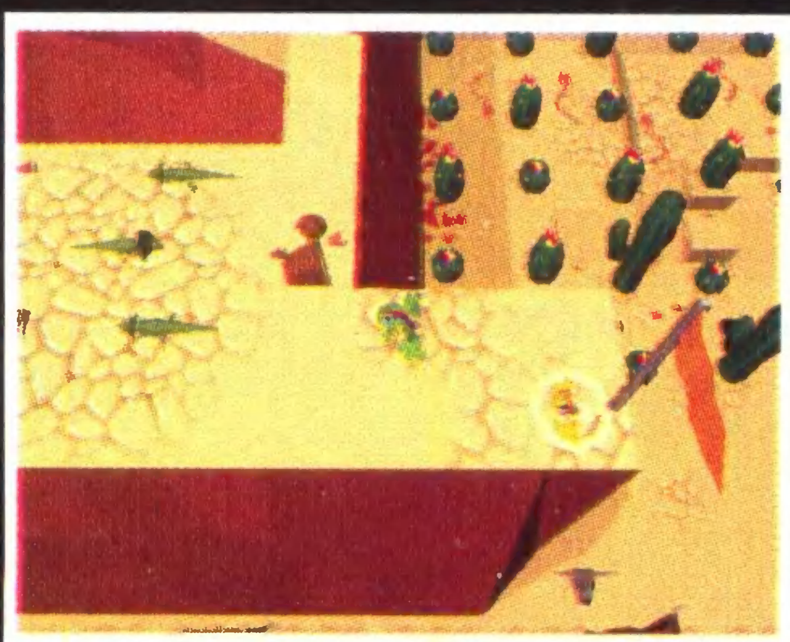
Overboard

Całkiem przyjemna gra zręcznościowa, w której kierujemy statkiem pirackim i posyłamy na dno wszystko co się nawinie po lufę.
Wymagania sprzętowe: Akcelerator 3D, Pentium, 16 MB RAM

Frogger

Pamiętacie stareńką gierkę z żabą-kamikadze, która próbuje przejść przez ruchliwą ulicę? Oto przed Wami nowe wcielenie starego hitu, które powali Was grafiką na kolana.
Wymagania sprzętowe: P100, 16 MB RAM





Legal Crime

Chcesz zostać szefem mafii? Nie ma sprawy – po prostu odpal sobie „Legal Crime" i do dzieła!
Wymagania sprzętowe: P90, 16 MB RAM

Eastern Front

Bardzo dobra strategia turowa z okresu II wojny światowej.
Wymagania sprzętowe: Pentium, 16 MB RAM

Oraz inne dema:

- Archimedean Dynasty
- Balls of Steel
- Cobra Gunship
- Wing Commander 5

nowości

W tym numerze nowości jest ilościowo mało, ale jakościowo... zobaczcie zresztą sami. Kilka kontynuacji elektryzujących tytułów: „Populous 3", dodatkowe misje do „Quake 2" i „Dark Reign", a także legendarny już „FF VII" tym razem w wersji na PC.

The Reckoning

Activision • PC

„Rok w piekle" - tak nazywał się pewien fajny serial o żołnierzach walczących w Wietnamie. Tak też zatytułowałbym nowy dodatek do „Quake 2", ale autorzy zapewne nie oglądali owego filmu, więc pakiet misji nazywa się po prostu „Quake 2 mission Pack – the Reckoning". Będzie to zestaw nowych misji, przerywanych filmikami i układających się w logiczną całość. Zadaniem naszego dzielnego (i niezłomnego) bohatera jest infiltracja miasta Obcych i tajnej bazy położonej na Księżycu. Autorzy, firma Xatrix, obiecują nowe typy Obcych, jak rownież kilka nowych broni. Poza tym będą dostępne deathmatchowe poziomy (nareszcie!), gdzie naraz może się spotkać 32 graczy. Cóż, pozostaje nam czekać i mieć nadzieję, że dodatek ukaże się w marcu. ■

Dystrybucja: **Optimus**
Premiera: **Marzec**





Dark Reign: EP

Activision • PC

Dark Reign expansion: Rise of the Shadowland Już niedługo ma się pojawić dodatek do „Dark Reign" pod tym właśnie tytułem. Zawiera on: 18 misji single-player, ponad tuzin nowych jednostek, cztery armie do wyboru (oprócz dwóch podstawowych jeszcze Freedom Guard Xenite i Shadowhand). Nowością także będzie budowanie dróg, aby zwiększyć prędkość przemieszczania się jednostek. Wygląda to wszystko świetnie, więc z tym większą niecierpliwością go oczekujemy (chyba raczej Kayakash). ■

Dystrybucja: **Optimus**
Premiera: **Marzec**

ze świata

▸ **Namco pracuje właśnie nad nową bijatyką, która nie ma na razie oficjalnej nazwy. Firma ta przeprowadza obecnie sondaże wśród giercowników mające ponoć znacząco wpłynąć na kształt tworzonej giery. Prawdopodobnie będzie to produkcja bardzo podobna do „Soul Edge" (czyżby „Soul Edge 2"?), gdyż pracuje nad nią team odpowiedzialny za stworzenie owej giery oraz serii „Tekken".**

WIELKI TURNIEJ FIRMY USER

Dnia 7 marca wszystkich fanów strzelanek 3D w sieci zapraszamy do Krakowa na godz. 10:00, gdzie w klubie "38" przy ul. Budryka 4 (miasteczko studenckie - dojazd autobusem 208 z Dworca Głównego) odbędzie się turniej „Quaka" oraz premierowy pokaz „Tageta". Uwaga! Na zwycięzców czeka mnóstwo cennych nagród. Udział w turnieju należy zgłaszać telefonicznie w firmie SIGMA (0-12) 637-38-91 do dn. 6.03.98. GK życzy setnej zabawy.

Populous: Third Coming

Bullfrog • PC

Ideą przyświecającą tworzeniu trzeciej części Populousa, było takie wprowadzenie zmian, które nie zburzyłoby pierwotnego charakteru gry. Z tego powodu mimo sporej liczby innowacji, grając w The Third Coming odniesiemy wrażenie swojskości i dużej przystępności gry. Podstawową i jednocześnie najbardziej rzucającą się w oczy zmianą jest grafika. Możemy Was zapewnić, że przebija pod każdym względem to co widzieliście w poprzednich częściach tej produkcji. Kolejną innowacją jest sposób kontroli – od teraz będziemy mieli możliwość bezpośredniego panowania nad każdym naszym wyznawcą poprzez klikanie na jego postać. Do dyspozycji mamy dziesięć budowli różnego typu i przeznaczenia. Cóż



można więcej dodać – czekamy na tę gierę z zapartym tchem! ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Marzec**







Final Fantasy 7

Eidos ● PC

Grę RPG „Final Fantasy VII" przygotowywało w Square Soft. przez 2 lata prawie 200 osób. Ale opłacało się, gdyż ze sprzedażą prawie 3,5 miliona egzemplarzy (w samej Japonii!) stała się bardzo szybko najlepiej sprzedającą się grą na PSX. Znakomite renderowane lokacje, setki przygotowanych z detalami postaci, szalenie bogaty świat i powalająca grywalność sprawiły, że wielu okrzyknęło ją najlepszą grą wszech czasów, a nasz recenzent, Rafał Belke, w numerze 12/97 zaliczył ją do grona najlepszych, przyznając ocenę 97%. Dlatego też z niekłamaną radością należy powitać fakt, że gra ukaże się na PC-ta. W sumie niewiele ulegnie zmianie. Dalej wcielając się w postać buntownika walczymy z megakorporacją Shinra, która wysysa magię ze świata „FF". Dalej wędrujemy, walczymy, bierzemy udział w sub-questach i wplecionych w akcję fragmentach zręcznościowych. Do tego dochodzą jeszcze znakomite wstawki animowane (łącznie prawie dwie godziny), dynamiczne ruchy kamer w trakcie walki, oraz nie widziany dotychczas w tego typu grach system Action Time Battle, a wszystko sprawi, że wydana w czerwcu na trzech płytach CD „FFVII" będzie z pewnością jednym z najważniejszych wydarzeń na rynku PC w 1998 roku. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Czerwiec**

ze świata

▸ Fox Interactive szykuje nam nową gierę opartą na serii „Alienów" – „Alien: Resurrection". Będzie to klasyczny third person perspective z gatunku action/adventure. Akcja będzie rozgrywała się na wojskowym statku Auriga. Nasze zadanie jest proste – rozwalić wszystkich „anty" i powstrzymać złego Dr. Wrena. „Alien" będzie miał 13 rozbudowanych leveli i dużo zagadek do rozwiązania. Premiera w kwietniu (PSX).

▸ Jak niesie wieść gminna w „Bushido Blade 2" (który jest wykonany już w 50%), zaimplementowany zostanie tzw. support character. Na czym będzie to polegało? Otóż po pokonaniu określonej liczby gostków, będzie można operować dodatkowym wojownikiem. Jeśli podczas określonej potyczki wystawimy go do walki, która zakończy się dla nas porażką, będziemy mogli prać przeciwnika naszym podstawowym bohaterem. Wygląda to bardzo interesująco!

w toku

Ferie już się skończyły, czas do budy - będą nudy! No niekoniecznie, bo po codziennej harówce zawsze można sobie trochę pogiercować. Po świątecznym wysypie, sklepy powinny pękać w szwach od atrakcyjnych gier, a tu już producenci szykują następne hiciory. Wystarczy rzucić okiem poniżej, a będziesz wiedział na co warto czekać!

Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Electronic Arts**
Premiera: **Marzec**

Need For Speed 3

Kiedyś z niecierpliwością oczekiwałem „Need For Speeda 1". Gdy już można go było kupić w sklepach, chyba jako jeden z pierwszych zrobiłem to. Zresztą jak sami wiecie, ta gierka była przebojem. Doskonała grafika, trochę mniejszy realizm jazdy, wspaniała muzyka, to były niewątpliwe atuty „ND4SPD 1".







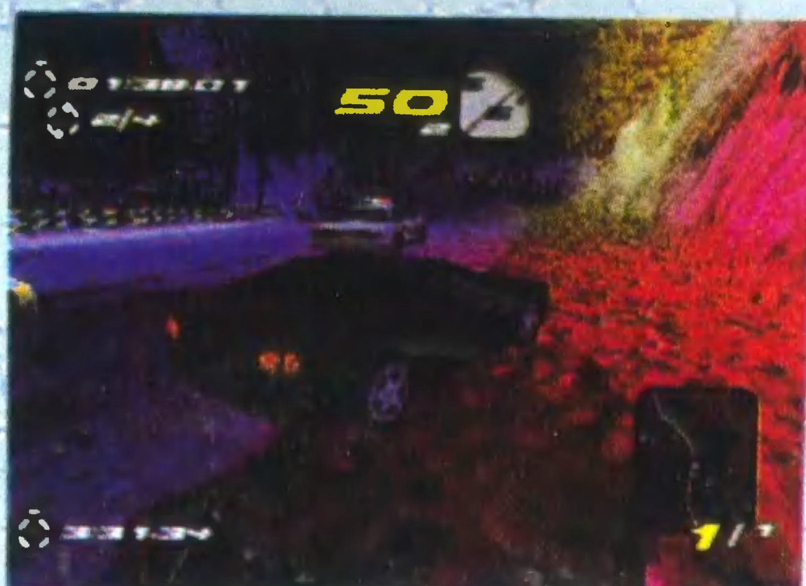




Natomiast gdy pojawiła się jakiś rok temu wzmianka o planowanym wydaniu przez Electronic Arts drugiej części słynnego hitu, graczy ogarnęło szaleństwo. Niedziwnym był fakt, że ludzie oczekiwali od sequela czegoś naprawdę wspaniałego. Jak tylko gierka pojawiła się na rynku, gracze jęknęli z zawodu! Zdecydowanie słabsza grafika od pierwowzoru, brak ścigającej nas policji (jedna z większych wad) i wiele innych szczegółów, które wpływały ujemnie na rozgrywkę. „Need for Speed 2" nigdy nie osiągnął takiej sławy, jak pierwowzór. Elektronikom nie pozostało nic innego, jak uwzględnienie wad wytkniętych przez graczy, zakasanie rękawów i przystąpienie do produkcji „Need for Speed 3"!!! Faktem pozostaje to, że muszą oni wydać program na naprawdę wysokim poziomie, aby osiągnąć sukces większy od „jedynki". Oto garść szczegółów technicznych ujawnionych przez EA w czasie produkcji. „Need For Speed 3" korzysta z tego samego engine 3D co „dwójka", ale to na szczęście tylko jedyna rzecz pozostawiona przez programistów od czasów „Need 1". Będzie to w całości nowa gra z zaprojektowanymi od nowa wszystkimi samochodami, grafikami i interfacem samej gierki. Dostępnych będzie 10 tras, z tym że nie będą one zamknięte – będzie można jeździć, korzystając z różnych rozjazdów (podobnie jak w stareńkim „Test Drive 3" – tak a propos, jest już „Test Drive 4"!). Oprócz takich bryk jak Ferrari 550 i 355, Diablo SV oraz Countach ze stajni Lamborghini, będziemy mogli poganiać jeszcze ośmioma innymi, świeżutkimi, samochodzikami... Do tych wspaniałych samochodów będą dołączone również odjazdowe realistyczne dźwięki i super muzyczka – zresztą o oprawę audio gierki nie musimy się martwić, w końcu to Elektronicy... Nowością zaimplementowaną w „ND4SPD 3" są realistyczne efekty świetlne, które nadają głębi trójwymiarowemu środowisku. Reflektory naszego samochodu odbijają się na mijanych przez nas domach i drzewach, a słońce odbija promyki na rozgrzanym asfalcie. Będzie można zobaczyć goniącą nas policję, poznając ich po migających z daleka światłach (o różnym natężeniu, w zależności od dystansu). Poprawiona zostanie również inteligencja przeciwników. Tym razem będą oni nas przyciskać do bandy, spychać z drogi i robić wiele innych paskudnych rzeczy. Tym razem policja będzie wzywać posiłki. W razie potrzeby będzie tworzyć blokadę na autostradzie, korzystając z kolczatek i większej liczby samochodów... Ludzie kochający setupy będą mogli się nieźle wyżyć. Zmiany częstotliwości ruchu na trasie, koloru samochodu, stanu pogody – to wszystko czeka na nas w trzeciej edycji wyścigów. Jak zapewniają autorzy, będziemy mogli wybrać między zręcznościowym i realistycznym trybem jazdy. Zapowiada się niezwykle ciekawie!

Szycha





Trzecia część „Need For Speed" zapowiada się na najlepszą z całej serii.

Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Monolith**
Premiera: **Jesień 1998**

Blood 2

Nie da się ukryć, że „Blood" nie był dokładnie tym, czym miał być. Dlatego też od razu po wydaniu części pierwszej zabrano się za produkcję sequela, który oczywiście będzie macz macz lepszy. U wszystkich maniaków strzelanek 3D wywołało to tradycyjnie wzmożony ślinotok...

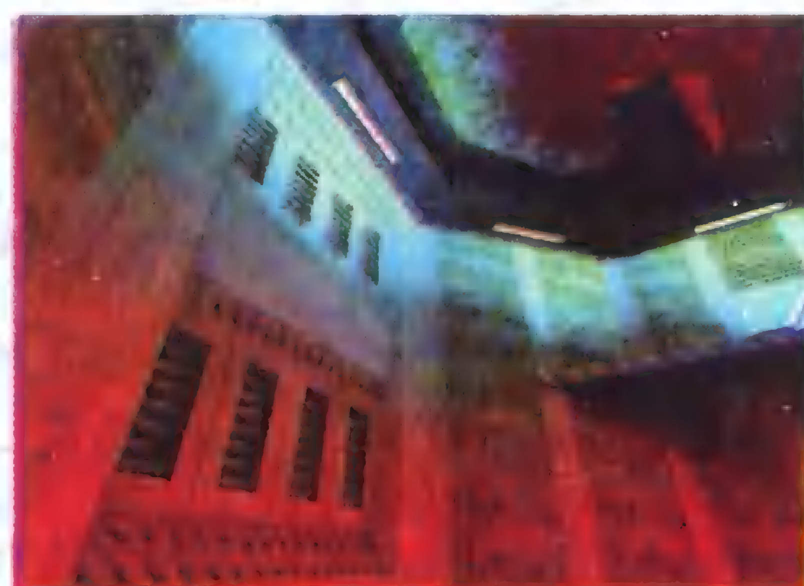


Były więc koncepcje, aby tę stronę pokryć specjalną folią ochronną, aby nie dopuścić do zamoczenia numeru i rozmazania farby, tym bardziej że publikujemy te informacje jako pierwsi w Polsce. Ostatecznie jednak pomysł upadł, a z dobrego serca możemy poradzić jedynie wszystkim ślinotokowcom włożenie na tę stronę zwykłej plastikowej koszulki. Tylko w ten sposób będziecie mogli doczytać nasz gorący news do końca.

Twórcy z Monolith nie mogli co prawda narzekać na całkowitą klapę finansową ich „Blooda" (po takiej reklamie...), jednak fakt użycia przestarzałego, nie w pełni trójwymiarowego djukowego engine Build pozostawił wrażenie niedosytu i niesmaku zarówno w narzekających recenzentach, jak też i w samych graczach. Dlatego „Blood 2" programowany jest na czymś zupełnie nowym, co nazwano DirectEngine. Jeżeli komuś nasunęło się skojarzenie z technologiami DirectX z Microsoft, to ma poniekąd rację - gigant Billa Gatesa również przyłożył do niego swą rękę, współpracując z Monolith. Idea jest bardzo prosta - my dajemy szmal, wy tworzycie engine i wspólnie sprzedajemy go później na licencje. Wszystkich Internautów zainteresowanych szczegółami (tudzież zakupem takiej licencji) odsyłam na: www.directengine.com, gdzie można znaleźć sporo ciekawych informacji.

Dla wszystkich nie zsieciowanych sypnę zaraz, to znaczy teraz, garścią szczegółów. Otóż DirectEngine jest tworzony z myślą o wykorzystaniu w różnego rodzaju grach, a „Blood 2" ma stanowić jedynie próbkę jego możliwości. Engine jest zbudowany w ten sposób, iż pozwala potencjalnemu licencjobiorcy dowolnie się modyfikować. Cokolwiek miałoby to znaczyć - efekty będą takie, że dwie gry, tworzone na tym samym szkielecie DirectEngine, będą mogły się finalnie bardzo drastycznie różnić (nie tak jak np. „Quake" i „Hexen 2"). Z danych technicznych warto wspomnieć o wsparciu standardów D3D, Glide i (prawdopodobnie) OpenGL, a z obiecywanych efektów - zabawę światłami, płynne zmiany palety braw, mipmapping oraz współpracę z systemami motion-capture.

Wróćmy jednak do samej gry „Blood 2". Jej akcja, podobnie jak jedynki, dzieje się w roku 2030. Nasz bohater to stary dobry wkurzony morderca Caleb oraz jeśli ktoś woli - 3 nowe postacie do wyboru (2 kobitki i jeden facet). Każdy z nich ma nieco odmienny styl walki i całkiem inny zestaw odzywek. Do przejścia będzie 34 poziomy, wypełnione po brzegi przeciwnikami (ci ostatni nad naszymi zwłokami będą wykonywali dzikie tańce zwycięstwa), a do zebrania czeka 30 różnego rodzaju nowych broni i zaklęć. Ach - i co ciekawsze - „Blood 2" będzie miał fabułę (!). Pracuje nad nią sztab ludzi, ale oczywiście na razie jest Top Secret.



Muszę się przyznać, że „Blood" był grą, która mi wyjątkowo NIE przypadła do gustu. Być może sequel sprawi, że zmienię zdanie. Na razie publikujemy 3 pierwsze screeny i czekamy oczywiście na premierę, zapowiedzianą na listopad/grudzień 1998. ***Piotres***





O tym, czy z nowym engine 3D, fabułą i złożoną budową „Blood 2" zagotuje nam krew w żyłach, przekonamy się jesienią 1998 r.

House of the Dead

Platforma: **Saturn**
Wydawca: **Sega**
Producent: **Sega**
Premiera: **2 Kwartał**





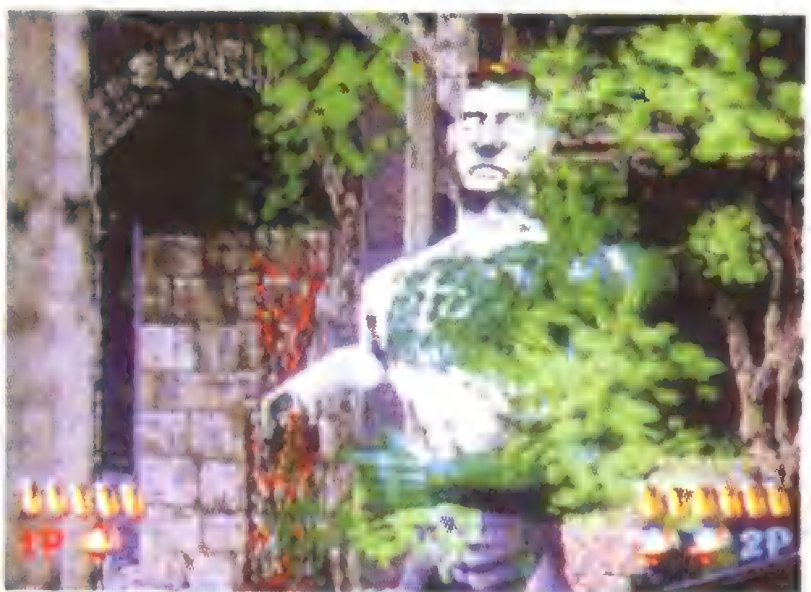
Widziałeś kiedyś Zombie? A może ducha lub demona? Jeśli nie, to właśnie masz okazję, ponieważ frima SEGA wydaje na Saturna swój nowy produkt – konwersję automatowej, bardzo mrocznej gry, noszącej tajemniczy tytuł „House Of The Dead".

Jest to strzelanka w stylu „Virtua Cop", w której mocno czuć klimat „Resident Evil". Taaak... Ta tajemnicza fabuła, połączona z wartką akcją... Mniam! W „HotD" wcielasz się w postać dobrego znajomego pewnego naukowca, porwanego przez hordy tzw. „żywych" sztywniaków. Profesorek przeczuwając niebezpieczeństwo zdążył zadzwonić, czy też skontaktować się w jakiś inny sposób (nie jest to sprecyzowane) właśnie z Tobą. To ty zostałeś wezwany, aby stawić czoło armii ciemności... (nie kojarzyć z filmem Necronomicon :-]).

Celownik swojego guna będziesz musiał skierować na przedstawicieli rodziny samego pana ciemności, czyli różnego rodzaju zombie, szkielety, robale i inne, „przyjemne" dla oka zwykłego śmiertelnika, stworzenia. Grając w „HotD" na automacie, zachwyciła mnie mentalność takiego zwykłego, przeciętnego zombie... Odstrzeliłem mu dwie ręce, kawałek głowy, a on cały czas na mnie napierał. Po prostu coś wspaniałego :-). Jak wcześniej wspomniałem, „Dom Śmierci" był już dostępny na automacie. Okazał się być produktem na wysokim poziomie, więc doczekał się konwersji na konsolę. Jeśli nowa wersja będzie odwzorowaniem tej z automatu, to Saturn ma sporą szansę, aby polepszyć swoją sytuację na rynku. W końcu aż tak dużo dobrych gier nie wychodzi na „czatną skrzynkę".

Mocnym atutem „House Of The Dead" ma być grafika, nie ustępująca pierwowzorowi. A ta jest naprawdę rewelacyjna. Zapowiadaną nowością ma być nieliniowość fabuły, tj. różne drogi, jakimi gracz może skończyć grę. Czy to prawda, zobaczymy. Jeśli plotki się sprawdzą, to gra będzie pierwszą tego typu strzelaniną na Saturna. Na czas oczekiwania odsyłam wszystkich Saturnowców i innych graczy-morderców do salonu gier... ***Cthulhu***

Jeśli w stosunku do wersji automatowej nic nie ulegnie zmianie, to szykuje się wielki hit.



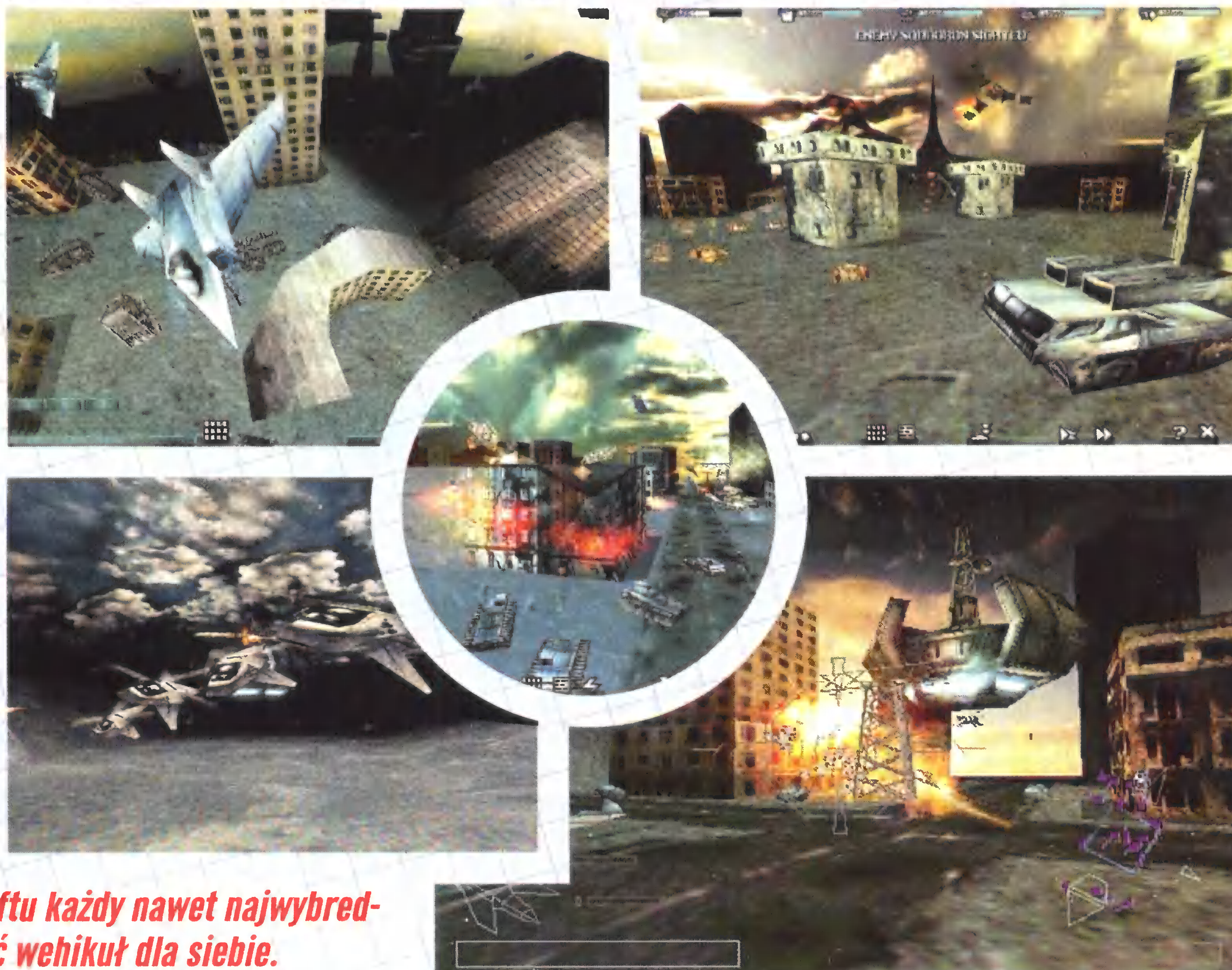


Platforma: **PC**
Wydawca: **Microsoft**
Producent: **Terratools CGS**
Premiera: **II Kwartał**

Urban Assault

Poprzednio znany jako „Anarchy", nowy produkt firmy Microsoft (brrr...) to doskonała strategia.

Możemy zasiąść za sterami ponad 15 pojazdów. Nowością jest to, że gracz może w każdej chwili opuścić swój pojazd i przełączyć się na izometryczny widok pola walki. Wygląda to fajnie, więc oczekujemy jej z niecierpliwością. Aha i jeszcze jedno – gra będzie obsługiwać takie standardy, jak Direct 3D i Direct Input API. ***CeFeK***



W nowej strzelaninie Microsoftu każdy nawet najwybredniejszy gracz powinien znaleźć wehikuł dla siebie.

Platforma: PC
Wydawca: Virgin Interactive
Producent: Illusion Machines
Premiera: Czerwiec

Dawn of War

Kiedy tak sobie popatrzymy na historię ludzkości, to aż zdziwko bierze, że udało nam się zawędrować aż do dnia dzisiejszego.

Poniekąd jest to zasługą determinacji, z jaką gatunek homo sapiens wyrywa okrutnemu światu ochłapy swej egzystencji, ale również, a może przede wszystkim niewiarygodnemu wręcz fartowi. Dlatego niezależnie od wagi problemów z techniką, jakie napotykamy w naszych czasach, nie brzmi to na problem w porównaniu z tym jak przerąbane mieli nasi przodkowie (dość dalecy), kiedy aby nie przekręcić się z głodu należało zatłuc małym patyczkiem T-Rexa, aby rodzina mogła mieć wspólny obiad co niedziela. Dla tych, którzy uważają, że jest to kaszka z mlekiem firma Virgin Interactive szykuje sprawdzian ich umiejętności przywódczych. Oto bowiem w programie o jakże dźwięcznej nazwie „Dawn of War" przeniesiemy się do czasu neandertalczyków, dinozaurów i takich. Naszym zadaniem będzie wcielenie się w rolę jednego z wodzów plemion. Aby pozbyć się konkurentów i przetrwać, co może w pewnych sytuacjach być równoznaczne, nasze zadanie polegać będzie nie tylko na wymyślaniu nowych rodzajów broni, ale także na zjednywaniu sobie łaski Bogów poprzez działania Szamana oraz na ujarzmianiu potężnych dinozaurów w celu najechania obozów przeciwnika i przejęcia nad nimi kontroli. Ale wojna nie wypełnia całego życia wodza, który objął przywództwo także dla płynących z tego tytułu korzyści. Dlatego łącząc przyjemne z pożytecznym, zostanie Ci trochę czasu na miłość (O tak!).



Ponadto to TY będziesz decydował, kto z kim i dlaczego. Pamiętaj, że właściwe połączenie pozwoli na zwiększenie umiejętności Twojego ludu. Niewłaściwe zaowocuje plemieniem tępych przygłupów. Ach gdyby to było takie proste w czasach dzisiejszych! No to jak zwykle czas teraz na kilka szczegółów. Do wyboru ma być jedno z 3 plemion, które będziesz miał graczu za zadanie poprowadzić przez 30 morderczych poziomów, przy których Park Jurajski to wymarzony kurort dla zdziecinniałych emerytów. Ucz się czarów i korzystaj z pomocy Bogów, aby osiągnąć swój cel. Każdy poziom to nowe umiejętności i oczywiście możliwości. I wszystko to już w czerwcu. Oj, coś czuję, że wielu z Was zainteresuje się parafrazą akcji: Lato w Mieście, tj. Lato przy Komputerze. Myślę, że w tej sytuacji nie będę gorszy. **Slaughter**



Do wyboru ma być jedno z trzech plemion, które będziesz miał graczu za zadanie poprowadzić przez 30 morderczych poziomów, przy których Park Jurajski to wymarzony kurort dla zdziecinniałych emerytów.

Platforma: PC, PSX
Wydawca: Interplay
Producent: Interplay
Premiera: Wiosna'98

Crime Killer

Dla fanów „Quarantine'a" mam dobrą wiadomość: na wiosnę przyszłego roku ma ukazać się gra o wdzięcznej nazwie „Crime Killer".

Fabuła jest banalna i chyba nie ma sensu rozpisywać się na jej temat. W „Crime Killers" wcielamy się w policjanta, który ściga czarne charaktery po ogromnym mieście, w którym króluje mafia i inne takie.

Grafika stoi na wysokim poziomie. Efektownych eksplozji i innych upiękniaczy jest co niemiara i naprawdę wszystko to razem robi dobre wrażenie. Oprawa dźwiękowa jest również rewelacyjna i wprowadza każdego w zabójczy nastrój. Prócz tego mamy często wybuchać śmiechem, bo w grze ma być bardzo dużo czarnego chumoru, a jak znam Interplay, będzie on potrafił rozweselić nawet największego ponuraka.



Twórcy gry twierdzą, że ma być ona bardzo wciągająca, a zbierając wszystkie argumenty jestem w stanie im uwierzyć, bo czyż jest coś przyjemniejszego od rozsmarowania na jezdni jakiegoś łobuza (lub cywila, w zależności co wpadnie pod koła)? Misji, które przyjdzie nam ukończyć, jest dwadzieścia. Przyznam się szczerze, że nie wiem czy mówić tylko dwadzieścia, czy aż dwadzieścia, bo autorzy obiecują, że każdy poziom będzie szalenie rozbudowany. Gry nie będziemy przechodzić jednym, a trzema pojazdami, to znaczy motorem, samochodem lub odrzutowcem. Dzięki temu nie powinna się nam za szybko znudzić, bo dla każdego wehikułu trzeba będzie opracowywać odmienną strategię walki.

Muszę powiedzieć, że o ile „Quarantine" bawił mnie przez pierwsze pół godziny, a potem po prostu mi się znudził, o tyle już widzę, że przy „Crime Killers" urządzę sobie dłuższe posiedzenie. **Kayackash**



„Crime Killer" to bez wątpienia jedna z najfajniejszych w swoim gatunku propozycji. Dla fanów „Quarantine'a" będzie po prostu „musisztomieciem".



Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Zipper**
Premiera: **Czerwiec**

Recoil

Przyszłość zawsze miała być o wiele straszniejsza niż okazywała się być. Pewnie w związku ze zbliżającym się coraz większymi krokami rokiem 2000 pojawia się coraz więcej wielkich wizjonerów próbujących nas nastraszyć (my i tak się nie damy).

Jednym z takich produktów ma być przygotowywany na czerwiec obecnego roku (1998 dla zapominalskich) „Recoil" firmowany przez Virgin Interactive. Przyszłość nie wygląda tu wesoło. Świat to straszne miejsce rządzone przez komputery, których podwładnymi są maszyny i Zombie(?). Na szczęście, jak to zwykle bywa, nie wszystko stracone. Na naszej planecie ostali się także renegaci, którzy walczą o przetrwanie. W tym celu mają zamiar posłużyć się nowo powstałym czołgiem (zupełnie nowy rodzaj) oraz... nowym typem pilota (???). „Recoil" to oczywiście strzelanina 3D, która czyni gracza dowódcą (oczywiście) wyżej już wymienionego czołgu. Nie jest to poczciwy Rudy 102, którego znamy z zupełnie innej bajki. Nie będzie tu psa Szarika, bardzo sympatycznego swoją drogą. W zamian za to Wasz malutki czołg (jak mawiał porucznik Gruober) będzie mocno przypakowany, jeśli chodzi o dostępny w nim arsenał. I nie myślcie, że będziecie sobie grali w jakąś tam kolejną gierę. O nie, moi drodzy, to hakerzy z przyszłości wybrali Was do prowadzenia tego cudu techniki w teraźniejszości. Nie pytajcie mnie dlaczego Wy – wiem, ale nie powiem. Co do dostępnych broni to z 20 zdradzę tylko 2, a reszta innym razem. Są to: zdalnie sterowane rakiety oraz lasery, które zakręcają za rogiem, zaskakując przeciwników (sam byłbym zaskoczony). A teraz nadszedł czas na garść szczegółów. Oto one: 30 misji w 6 rozdartych wojną światach, które w połączeniu z imponującym arsenałem (przypomnę: 20 typów broni) mają dać wiele godzin niezapomnianej zabawy (ciekawe czy ci hackerzy z przyszłości będą się równie dobrze bawić). Całe pole walki widzieć będziemy z perspektywy trzeciej osoby, ale jeśli ktoś woli inaczej, to będzie mógł oczywiście przełączyć się na widok z perspektywy pierwszej osoby. Opcje zawarte w programie mają umożliwić równoczesną zabawę 8 osobom. Dobra grafika ma być dostępna (co jest podkreślane) bez kart 3D, chociaż oczywiście jeśli ktoś jest szczęśliwym posiadaczem takowej, to gra będzie ją obsługiwała. W nagrodę otrzyma wtedy bardzo dokładną grafikę. To na tyle, a teraz przepraszam, bo umówiłem się z Gustlikiem, który ma mi udzielić kilku porad odnośnie czołgów.

Tycjan



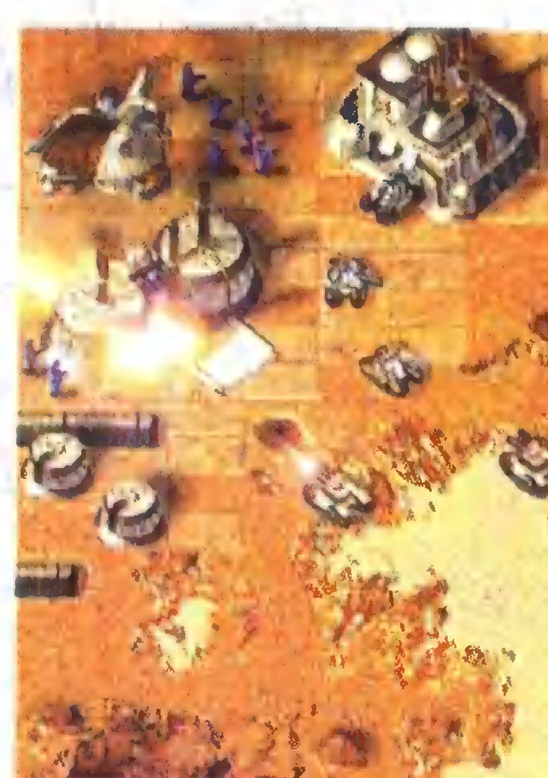
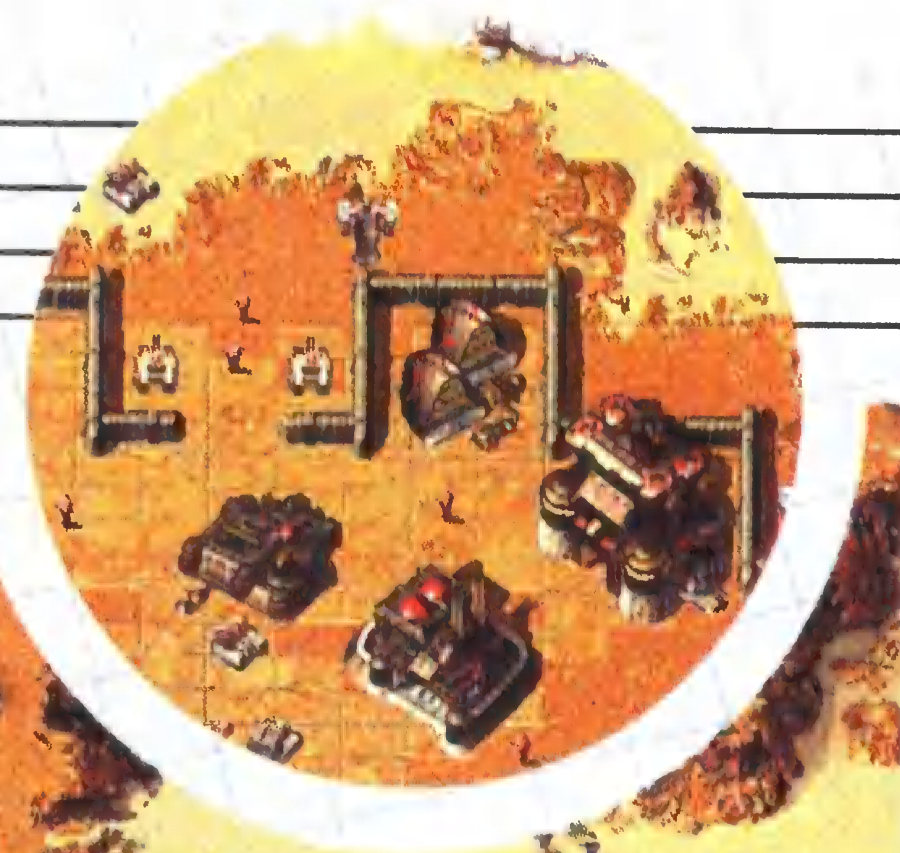
30 misji w 6 rozdartych wojną światach, które w połączeniu z imponującym arsenałem (przypomnę: 20 typów broni) mają dać wiele godzin niezapomnianej zabawy.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin Interactive**
Producent: **Westwood Studios**
Premiera: **1 Maja**

Dune 2000

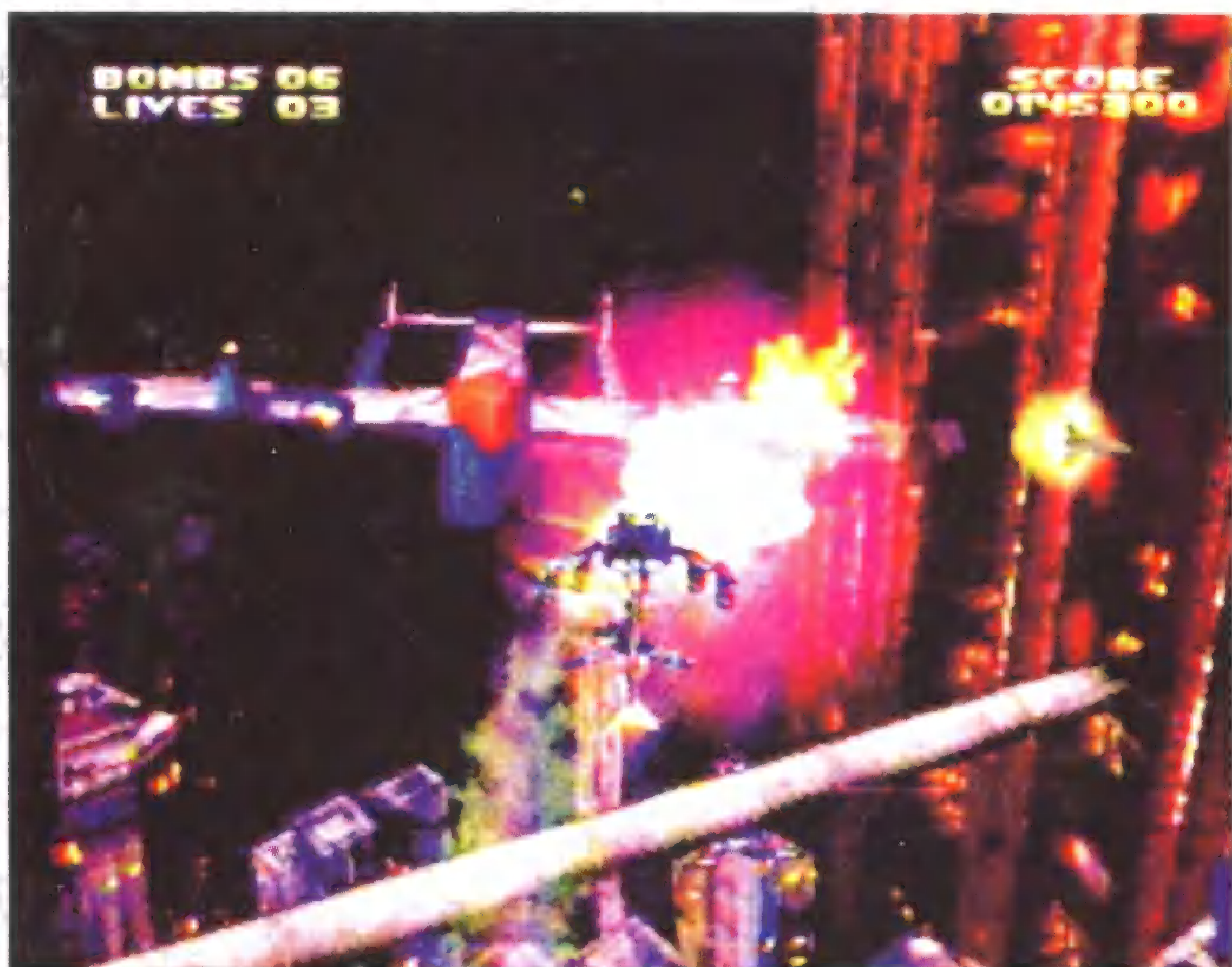
Kiedy w 1992 roku w (nielicznych) sklepach pokazała się gra „Dune 2", nikt nie przypuszczał, że zapoczątkuje ona zupełnie nowy gatunek gier, a mianowicie strategie czasu rzeczywistego.

Pamiętam, jak na swojej wysłużonej Amisi odpalałem to ośmio dyskietkowe (jak na tamte czasy to był gigant) cudo i przez kilka tygodni nie myślałem o niczym innym. Potem nadszedł wielkiego „Command & Conquer" i „Dune 2" odeszła w zapomnienie... Od tamtego czasu minęło sześć lat i oto panowie z Westwooda postanowili wskrzesić stary hit. Tak, tak, oto nadchodzi trzecia część „Diuny" – „Dune 2000", która chociażby ze względu samą nazwę będzie się sprzedawać jak szalona. Nie myślcie sobie jednak, że ludzie z Westwooda wcisną Wam jakieś badziewie, bo gra zapowiada się naprawdę świetnie. Grafika, przynajmniej na screenach, wygląda doskonale, a „na żywo" będzie pewnie jeszcze lepsza. Dźwięk podobno ma nie mieć sobie równych. Cóż, poczekamy, zobaczymy. Jeżeli jednak Westwood utrzyma poziom poprzednich produkcji, to na prawdę jest na co czekać. **Kayackash**




Tak, tak, oto nadchodzi trzecia część „Diuny" - „Dune 2000", która chociażby ze względu samą nazwę będzie się sprzedawać jak szalona.



Platforma: **PC**
Wydawca: **Ocean**
Producent: **Neon**
Premiera: **II Kwartał**

Viper

Pamiętacie jeszcze taką wesołą strzelaninę „Tunnel B1"? Choć nie byłem jej największym fanem, pamiętam, że była raczej dość trudna.

Obecnie ten sam team, który odpowiedzialny był za jej popełnienie ma zamiar zawojować świat swoją nową produkcją o wielce wymownym tytule, który po przetłumaczeniu na nasz język znaczy „Żmija". Sama gra ma być podobnie jak poprzednik futurystyczną strzelaniną, z celownikiem na monitorze, klawiaturą jako sterami oraz głównym planem wykonanym w technice 2D. Reszta to 3D oparte na bardzo nowoczesnym i zarazem wydajnym wieloplatformowym enginie, który potrafi na przykład wymalować do 10000 cieniowanych poligonów na klatkę (przy 30 fps), co jest wartością dość niezłą, powiedział Prosiaczek. Jak zarzekają się twórcy, to nie będzie strzelanka, której jednokrotne przejście spowoduje, że będzie można ją odstawić na półkę. Wręcz przeciwnie, stopień skomplikowania poszczególnych poziomów ma powodować, że dopiero kilkukrotne przejście danego poziomu odsłoni przed nami część jego początkowo ukrytych tajemnic. Z tego co słychać na mieście gra ma podobno klimatem trochę nawiązywać do znanego z innej beczki „Star Foxa 64". Zobaczymy co z tego wyjdzie w praktyce. Jak mówi jeden z programistów Michael Bottner „dobre gry w dobrych warunkach może tworzyć każdy, ale dobre gry w złych warunkach mogą zrobić tylko najlepsi". Trudno się z nim nie zgodzić. Pozostaje pytanie, czy twórcy okażą się na tyle dobrzy, aby zyskać aprobatę szerszego grona odbiorców.

Slaughter



Futurystyczna strzelanina z nowoczesnym i wydajnym engine.

Przed nami wielka **rewolucja** w dziedzinie gier kompute

„Extasy" z cza

Na początek kilka nekrologów: Śmiercią tragiczną zmarł całkiem niedawno nasz przyjaciel, marzenie wielu... Żegnaj Pentium Pro. Zrozpaczone Pentium MMX. W wyniku słabej kondycji fizycznej i ogólnie pojętego wstecznictwa zaległ nasz dziadek Pentium. Będziemy Cię pamiętać! Pentium MMX. Wydawałoby się, że MMX sam biedaczek pozostanie, lecz tymczasem: Wczoraj wczesnym rankiem zmarł w wyniku przegrzania obwodów Pentium MMX (ktoś próbował zapuścić jakąś nową grę).*

Dlaczego odchodzisz? Gracze...



Dziś w programie z cyklu „W świecie złoma" będzie mowa o pewnej firmie, niedużej i mało znanej. Jednym słowem napiszę dziś coś o Intelu. Zapewne wiecie, że w dużej mierze dzięki tej firmie nasze pecety śmigają niczym małe samochodziki. Owszem zdarzyło się im kilka małych stłuczek, ale kto dziś o tym pamięta. Pewne jest to, że rządzą, a konkurencja - mimo że istnieje - jest właściwie nie widoczna, a nawet korzysta z bazy technologicznej Intelka. Dość tego bajdużenia, przejdźmy do meritum sprawy.

Tak moi drodzy, niestety, procesory te zostaną niedługo wycofane z produkcji. Oznacza to więc, że mamy w domach przestarzałe złomiszcza, a nie nowoczesne maszynki. I co teraz? Na co będziemy zbierać szmal? Ano czas na potężnego, czarnego kuzyna: Pentium II. Jest to niejako hybryda Pentium Pro z technologią MMX i wieloma ciekawymi niespodziewajkami, które ucieszą całe rzesze graczy. Mam tu na myśli technologię AGP (szybsze 3D i cała grafika w ogóle) i zastosowaną podwójną szynę przesyłania danych, która umożliwia śmiganie z nie spotykaną dotąd prędkością. Ale my tu gadu gadu o żelastwie, a gry stygną. Rzućmy więc okiem na niektóre gry mające ukazać się w niedalekiej przyszłości, a które będą korzystać z tych udogodnień:

Red Line Racing

Brum, Brum, Brum. Oto nadchodzi (a raczej nadjeżdża) nowy władca wyścigów motocyklowych, ten który doprowadzi nasze spragnione prędkości umysły na granicę wytrzymałości. Oto on – „Red Line Racer" ze stajni Criterion. Zapytacie co w nim takiego wspaniałego, aby paść przed komputerem na kolana, a następnie pójść i wyśmiać wyznawców kultu konsol. Ano przede wszystkim cudna, dopracowana do granic możliwości grafika, która pracować będzie z prędkością co najmniej 30 fps. Co to oznacza wie nawet mój kot. Szybkość, w pięknym zróżnicowanym środowisku pośród drzew, domków i innych cudów stworzonych przez sztab Criterion. Poza tym takie bajery, jak: efekty świetlne tworzone w czasie rzeczywistym, ślady na trawie, piachu, asfalcie, latające po ekranie części motoru (oraz kierowca), które będą odpadały po zderzeniu z przeszkodą. Nie mogło zabraknąć oczywiście efektów pogodowych, takich jak np. śnieżyce, deszcz czy mgła. Jak na dzisiejsze czasy przystało, ścigać się będzie można przez Internet i ścieć lokalną. Niestety, wstrzymać trzeba na razie mechaniczne konie, gdyż premiera zapowiadana jest dopiero na połowę 1998. Ale my poczekamy, a wtedy....

Tex Murphy: Overseer

Czy pamiętacie ostatnie przygody detektywa Texa Murphy'ego? Jeśli tak, to wszystkich jego fanów ucieszy na pewno wiadomość, że ich idol powraca w następnej części sagi zatytuowanej „Tex Murphy: Overseer". Tym razem nie będzie już jednak ufoków, ale don't worry – fabuła będzie nie mniej ekscytująca. Zaczyna się jak zwykle niewinnie: pewien facet robi sobie ryziu-ryziu (a właściwie chlup-chlup, bo się topi), a przynajmniej wszystkim się tak wydaje. Wszystkim, oprócz jego córki Silvi Linsky, która wiedziona przeczuciem wynajmuje właśnie Ciebie byś udowodnił, że jej ojciec został zamordowany. Początkowo jest to dla Ciebie bułka z masłem, ale tylko do czasu, kiedy odkryjesz powiązania ojca Sylvi z mocno prawicową grupą polityczną, agentem na emeryturze oraz technologią, która pozwala kontrolować ludzki umysł. Oczywiście poruszać się będziesz mógł bez żadnych ograniczeń w pięknym 16-bitowym środowisku, żadnych prerenderingów, nic w tym stylu. Przerywnikowe filmy zintegrowane z fabułą będą także nie lada atrakcją, gdyż jak informuje producent są nakręcane w iście hollywodzkim stylu. Ciekawostką może być







owych... Właśnie zostałeś **ostrzeżony!**

rnego pudełka







fakt, że gra ta jako jedna z pierwszych zostanie wydana także na DVD, co zaowocuje lepszą jakością filmów i dźwięku. Korzystać też będzie ze wszystkich dobrodziejstw Pentium II i AGP, co niewątpliwie uraduje serca szczęśliwych posiadaczy tych potworów. Przyjdzie nam jednak jeszcze nieco poczekać na „Tex Murphy: Overseer", gdyż jego premiera zapowiadana jest dopiero na koniec 1998. Na osłodę nacieszcie swe oczęta tymi screenami.

Tonic Trouble

Zapewne wielu z Was zazdrościło posiadaczom konsol wspaniałych i miodnych platformówek, takich jak choćby „Mario 64". Ale te czasy to prehistoria, bo gdy ukaże się „Tonic Trouble" to wąsaty Mario będzie musiał wrócić do naprawiania przeciekających kranów i zapchanych kibli. W tej nowej grze autorstwa Ubi Soft wcielamy się w postać Edka-ufoka, który wracając z pewnej naukowej misji zrzucił niechcący (jak zawsze) na ziemię bekę z pewną substancją, która w wyniku kontaktu z atmosferą sprawiła co następuje: góry zaczęły rosnąć, oceany znikać i pojawiać się na nowo, a do tego wszystkie jednostki żywe łącznie z kanarkami uległy paskudnej metamorfozie. Ponadto pojawia się jeszcze bestia o wdzięcznym imieniu Grögh, która nie ma bynajmniej pokojowych planów... Ed będzie więc musiał w swej wielkiej niezdarności przywrócić na niebieskiej planecie ład i porządek. Dość jednak o fabule, teraz o tym co widać i słychać, a jest się czym zachwycać. Wszytko w 3D, kolorowe, dopracowane i – jak zapewniają twórcy – ganiające z prędkością 60 fps. Dzięki PII na ekranie będzie mogło się znajdować wiele kreatur i nie spowoduje to żadnej utraty prędkości. Dźwięk – jak można się było domyślać – Dolby Surround. Najciekawsze jest to, że gra ma się ukazać całkiem niedługo, więc zalecam czatowanie pod sklepem.



O-Zone

To coś szczególnego głównie przez to, że gra przeznaczona jest w dużej mierze dla tych, którzy uważają, iż komputerowi przeciwnicy sucks więc wolą walczyć przeciwko ludziom. Tak moi drodzy, „O-Zone" to zabawa głównie przez Internet, chociaż będzie też można grać w opcji Single Player. Gra (jak większość innych) powala jakością grafiki: olbrzymie połacie terenu, nad którymi będziesz fruwał (jest to strzelanino-symulator z naciskiem na to pierwsze) został oparty na zdjęciach satelitarnych USA, Japoni, Europy i Izraela. Wybuchy, fale uderzeniowe wyglądają porażająco, jak również nasi przeciwnicy. Efekty pogodowe, takie jak deszcz czy śnieg, nie dziwią już dziś nikogo,



więc tylko o nich wspominam. Producent zarzeka się ponadto, że nie będzie żadnych przestojów i tego typu wkurzajek w grze przez Internet. Pozostaje nam podzielać jego optymizm i mieć nadzieję, że zabawa będzie tak przednia, jak obiecuje.

Wymienione gry zapowiadają się wspaniale i – mimo że oznacza to kolejną akcję przed rodzicielami w sprawie mamony – jest o co walczyć. Oczywiście będziemy Was na bieżąco informować o tym co z daną grą się dzieje. Mam nadzieję, że wszyscy będziemy już w niedługim czasie szczęśliwymi posiadaczami Pentium II 300 i będziemy mogli rozkoszować się powyższymi grami w pełnej rozdzielczości z dźwiękiem Dolby, czego sobie i Wam życzę. ***Grześ***

PS. Intel zapowiada, wprowadzenie w niedługim czasie procesora o prędkości powyżej 500 MHz.



Internetowe **Rozmowy**

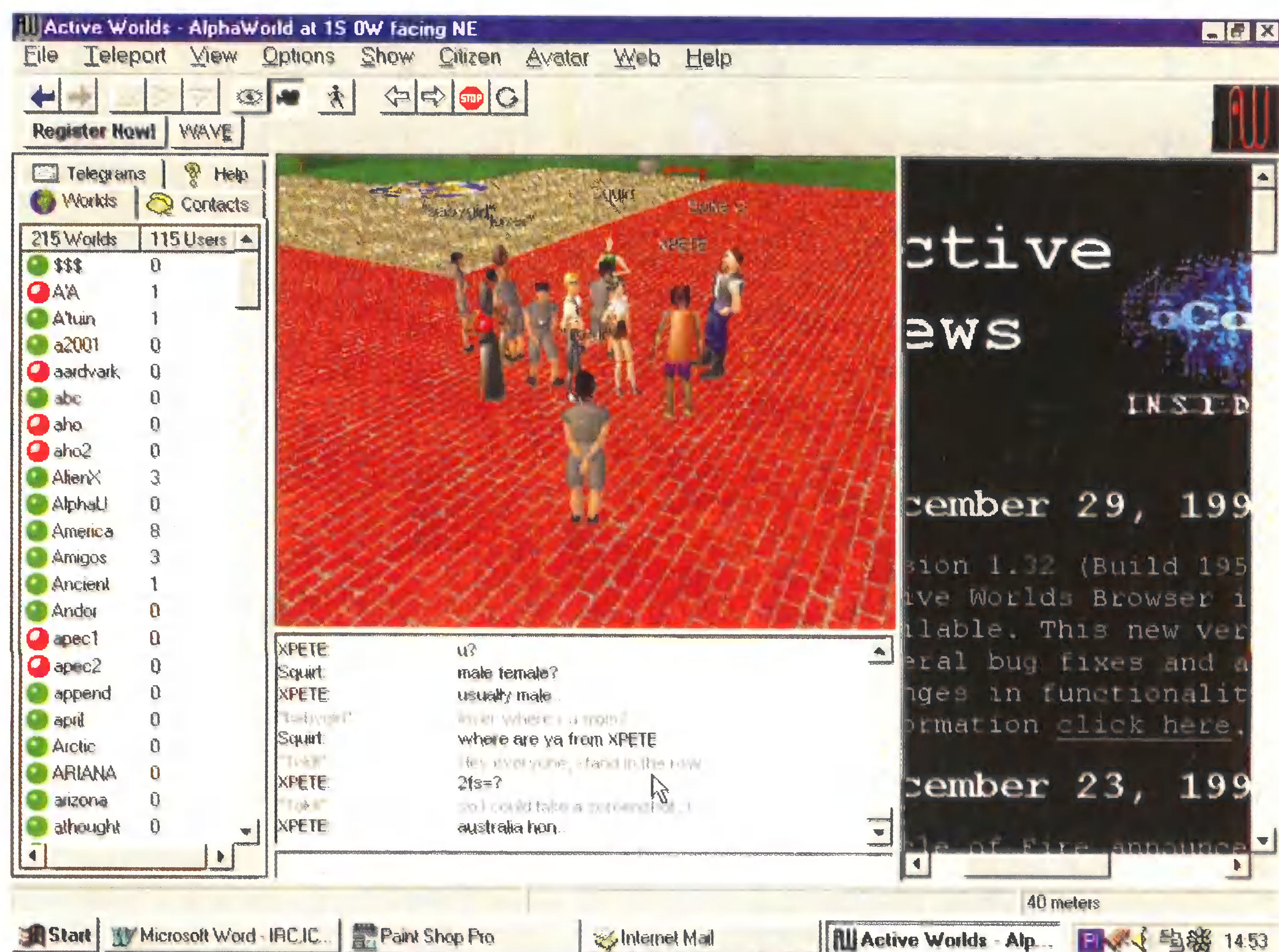
IRC, ICQ, AW

Macki pajęczyny Internetu dosięgły już z pewnością niejednego z nas. Jeśli nawet nie jesteś użytkownikiem globalnej sieci – prędzej czy później i tak nim będziesz. Wszak codziennie przybywa tysiące internautów. A poczta i WWW to przecież nie jedyne oferowane przez sieć usługi...

Z innych często spotykanych warto wspomnieć o usenecie, czyli setkach różnotematycznych grup dyskusyjnych z całego świata oraz o przekleństwie naszych portfeli (a błogosławieństwie Telekomunikacji), czyli możliwości prowadzenia bezpośrednich rozmów z innymi internautami –

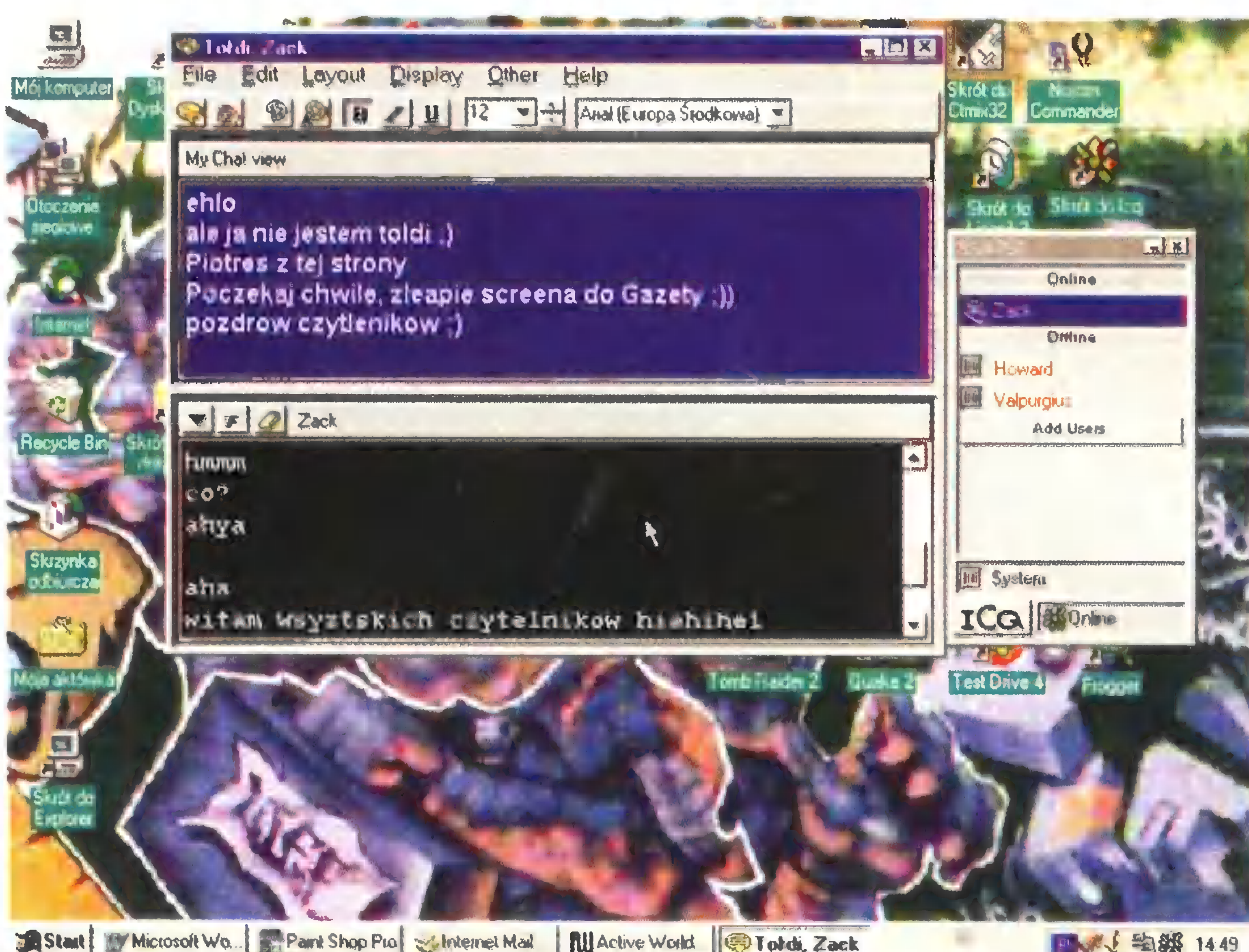
IRC

Wszystko zaczęło się właśnie od IRC (Internet Relay Chat), z którym spotkał się już chyba każdy. Aby zacząć globalną pogawędkę, potrzebny będzie program. Najlepiej ściągnąć sobie z sieci najpopularniejszy mIRC, ewentualnie dość toporny, ale przystępny Netscape Chat. Po odpowiednim skonfigurowaniu (z polskich serwerów polecam irc.krakow.pl) można już zacząć zabawę. Wystarczy tylko wybrać interesujący nas kanał. A tu już panuje pełna dowolność – od ogólnopolskich #polska, aż po specjalistyczne, czy zrzeszające małe grupki ludzi o wspólnych zainteresowaniach. Wszystko co chcemy powiedzieć wklepujemy z klawiatury, i już po chwili idzie to „w kanał". Jednak IRC ma dwie zasadnicze wady. Po pierwsze, wszyscy łączący się przez numer 0202122 nie mogą z niego korzystać. TP SA odcięła dostęp ze swego darmowego numeru, gdyż anonimowi użytkownicy, czując się bezkarni, zachowywali się często poniżej krytyki. Takie drastyczne rozwiązanie ugodziło w wielu „normalnych" internautów, i sam jestem jego przeciwnikiem. Ale wytłumaczcie to monopoliście... Drugim poważnym mankamentem jest obecność tzw. botów – programów „udających" żywych użytkowników i zaśmiecających kanały dyskusyjne. Dlatego też od pewnego czasu coraz popularniejszy staje się



ICQ

Który jest prostym, ale za to bardzo przydatnym programikiem. Łączy on wszystkie wymienione możliwości – „chatowanie", przesyłanie poczty, plików i krótkich wiadomości, przy znakomitej wygodzie używania. Jednak najważniejszą jego zaletą jest system identyfikacji użytkowników – każdy rejestrujący ICQ dostaje swój UIN (Universal Internet Number), dzięki któremu łatwiej się z daną osobą skontaktować. Można wyszukać interesującą nas personę po nicku, adresie mailowym, nazwisku – jeśli ma numer UIN – zawsze można ją „namierzyć". Wszystkich znajomych umieszczamy na swej liście, i program cały czas sprawdza, który z nich jest aktualnie zalogowany do sieci. Można też zostawić im wiadomość, umówić się na „chatową" imprezkę na wieczór itp. Pogawędka odbywa się na podobnych zasadach co w IRC, jednak tutaj jest ona bezpośrednia – z ominięciem wszystkich uciążliwych kanałów i nieproszonych gości. Jest także znacznie szybsza niż w przypadku zatkanych serwerów IRC. ICQ można ściągnąć z www.mirabilis.com



AW

Ostatnią rzeczą, o której chciałbym dziś Wam napisać, jest stosunkowa nowość w sieci – Active Worlds. Jeśli kiedykolwiek marzyliście o wirtualnym świecie, gdzie internauci wędrują ulicami, mają własne domy, a przy okazji rozmawiają z innymi, to... twórcy Active Worlds też wpadli na ten pomysł ;-) Po ściągnięciu z www.activeworlds.com programu i uruchomieniu go pokazuje nam się okienko z dość sympatyczną grafiką 3D i widokiem FPP. Całością sterujemy z klawiatury, niczym w „Quake". Do Active Worlds dostajemy się „normalnie" tylko jako turyści. Dopiero po wniesieniu niewielkiej opłaty uzyskujemy „obywatelstwo" i przywileje stałego mieszkańca – możemy wybudować sobie dom, opracować swój wizerunek 3D czy wreszcie zaprojektować swój świat. Na początku czeka nas dość miłe zaskoczenie – wirtualne przestrzenie są dość rozległe i bogate w ozdoby. Ulicami wędrują inni użytkownicy. Często można też spotkać konwersujące grupki, do których można się przyłączyć, ewentualnie pomachać... W okolicy stoją domy mieszkańców (można ich odwiedzić jeśli sobie tego życzą – często w takich domkach umieszczane są linki do prywatnych stron WWW), na tablicach ogłoszeń wiszą informacje, a w automatach ulicznych można zapisać się do grup dyskusyjnych. Oczywiście budowa i wygląd świata zależą tylko od fantazji jego projektantów – znalazłem na przykład rajską wyspę, świat podwodny, a nawet jakąś odległą planetę, o zmniejszonym ciążeniu.

Active Worlds to niewątpliwie jeden z najciekawszych programów, jaki ostatnio pojawił się w Internecie i z pewnością zasługuje na dłuższy artykuł (jeśli chcecie, abym zgłębił ten temat – napiszcie). Z dnia na dzień przybywa obywateli wirtualnych światów i kto wie, czy nie jest to kolejny krok na drodze do gibsonowskiej cyberprzestrzeni. Do zabaczenia... w sieci ofkorz.

Piotres



recenzje

A już się martwiłem, że w tym miesiącu może zabraknąć dobrych gier do recenzji, ale myliłem się. Udało się zebrać dla Was wybuchową mieszankę ogromnie zróżnicowaną tematycznie. Są tu symulatory lotu – „F-22 ADF", „F-22 Raptor", „iF-22 Gulf Perssian", jest od dawna oczekiwany „Wing Commander V", są przygodówki „Zork Grand Inquisitor", „Jack Orlando", a wreszcie nawalanki, strzelanki i cała masa innych gierek. Zapraszamy do lektury!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36–50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji


F-22 ADF PC — 96


WING COMMANDER V PC — 92


CROC PC — 93


DARK OMEN PC — 88



PARAPPA THE RAPPER PSX — 94



DIDDY KONG RACING N64 — 95

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.

F-22 Air Domina







F-22 to... Albo: Symulacji F-22 mamy ostatnio... Nie. O - pojawił się wreszcie symulator z prawdziwego zdarzenia. Już z zapowiedzi wynikało, że będzie to cudo, ale jakie – to wiadomo dopiero teraz! Tak, ten wstęp może zostać...

INFO	
Wydawca:	Ocean
Producent:	DID
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gdzieś na peryferiach Warszawy osiedle ponurych domków mieszkalnych jest zasnute mgłą i pogrążone w ciemności. Wydaje się, że wszystko jest uśpione i wyczekuje leniwie porannych promieni słońca. Jednak policyjny droid, badający teren za pomocą termowizora, dostrzega ruch. To zamknięty w swoim pokoju Pilot CeFeK, upewniwszy się, że rodzice śpią, a brat się już nigdy nie obudzi, wstaje z łóżka. Godzina 1:24, czyli odpowiednia. Jeszcze tylko skoczyć po kiełbasę do lodówki, założyć mundur lotniczy na piżamę z napisem „Ocean" (notabene, wydawca gry) i można zaczynać seans. Kamera na podczerwień, zamontowana w rogu pokoju rejestruje zachowanie, które dla osoby oglądającej nagranie wydałoby się co najmniej dziwne. Oto bowiem po steku przekleństw w czterech językach (Wingroze się ładuje) Pilot pada na pysk i zaczyna szeptać śpiewnie: „DID... ADF... DID... ADF". Długo nie może się podnieść... to już ósma z rzędu zarwana noc. Dobrze że w dzień, na lekcjach, można się wyspać...

Scena z gry

Lot, którego część opiszę poniżej, odbył się naprawdę i wszystkie detale przedstawione w nim odnoszą się do symulacji.

6:58:59 – rutynowe sprawdzenie systemów samolotu.

6:59:12 – wyłączenie autopilota, przestawienie EMCON na AUTO.

6:59:14 – Wysłanie, poprzez kanał kodowany „1s" do skrzydłowego rozkazu o nieotwieraniu ognia.

6:59:17 – zmiana formacji. Rzut oka na informacje o promieniach radarowych przeciwnika – wszystko zgodnie z planem.

6:59:19 – włączenie dopalacza. EMCON ręcznie na „1", żeby automat nie włączył samoistnie radaru – jeszcze nie teraz. Ciągle jesteśmy „stealth". Komunikacja z samolotem AWACS działa. Na kanale „3s" (szyfrowanym) dowiaduję się, że jest pozwolenie na otwarcie ognia i bandyci są 20 mil morskich przed nami. Wysokość: 120 metrów nad poziomem wody. Włączam automatyczne utrzymywanie.

6:59:49 – potwierdzenie z AWACS-a, że bandyci (4 samoloty) są na namiarze zgodnym z tym, który wyliczył mój komputer pokładowy. Jeszcze tylko siedem mil. Nie zauważyli nas. Jeszcze. Na kanale „1s" informuję skrzydłowego, że jego zadaniem jest zajęcie się dwoma bombowcami Tu-195, ja zaś wezmę eskortę (dwa MiG-i 23 Flogger). Ciemno na zewnątrz jak diabli, nawet swojego nosa nie widzę. Noktowizor włączony; przechodzimy na dopalaczach na wysokość 1200 metrów, przy przeciążeniu prawie 4g. Z około dwóch machów zostaje nam 0,7 – otwieram komorę uzbrojenia, Sidewinder wyczuwa coś. Ale co?

6:59:54 - bandyci – 500 metrów od nas; włączam radar, przełączając tryb „EMCON" na „5" – maksymalny. Wszystkie systemy wykrywania samolotu działają na pełnej mocy; mam identyfikacje dwóch MiG-ów-23 i... już tylko jednego Tu-95. Leci Sidewinder w kierunku jednego eskortowca, system dynamicznie budowanej listy strzałów znajduje tuż po odpaleniu rakiety następnego myśliwca. Drugi Sidewinder pomknął w stronę celu. AMRAAM-y zaczynają się niecierpliwić, ale chyba nie przyjdzie im polecieć w tej misji. Trudno. Teraz bandyci chyba już się zoritentowali, że coś jest nie tak... dobiega mnie komunikat: „Fox TWO!" od wingmana – za chwilę drugi Tu-95 zamienia się w kupę gorącego metalu. Słyszę: „Wolf 1 Two Splash Two" – on już swoją robotę wykonał. Widzę, że i z moich celów już wiele, poza jednym gościem na spadochronie nie zostało – komunikuję AWACS-owi wykonanie zadania. Paliwo okej, wracamy na lotnisko. Ciąg 80%.

6:59:59 – ciemno, jesteśmy na kursie powrotnym.

7:00:00 BURCZY DYSK TWARDY

7:00:01 Rano?!?! Przed momentem było ciemno jak w d... użym czarnym worze, a teraz „PSTRYK" i jest rano?!!?! Coś tu nie gra... po ponownym odpaleniu mam taki sam efekt. I tak oto poznaliście jedyną



nce Fighter

czkę" paliwową trafił w twój wlew. I pamiętaj, wyłącz silnik, żeby uniknąć pożaru :]. Zasady BHP obowiązują! Doskonale zaimplementowana jest też komunikacja między Tobą a wszystkimi innymi zainteresowanymi. Odbywa się ona na czterech kanałach (jeden publiczny i trzy zamknięte – kodowane), na których masz kilkanaście możliwych kwestii do powiedzenia i wybierasz je naciskając klawisze „cyferkowe". Słyszysz też, oczywiście, gadające inne samoloty – niestety, po wsłuchaniu się wychodzi na jaw, że są to Twoje komunikaty, tylko podane ciszej. Kampanie są trzy, każda w innym teatrze działań i w każdej jest po kilkanaście misji. Ponadto rozbudowano symulator (trening) i opcję QuickStart, której przybliżał oczywiście nie będę. Niektóre misje zaczynasz na pokładzie samolotu AWACS, z którego możesz wydawać rozkazy grupom F-22 i wsiadać do dowolnych z nich.

Grafika i Muzyka

jest wykonana na porządnym poziomie. Owszem,









wadę programu – dziwne zachwianie się dnia i nocy. Jest jeszcze jedna, ale nie psuje zabawy – co za debil wysyła MiG-i 21 w nocy? Błąd autorów scenariusza. Ale poza tym, to

Gra jest Zabójcza!

Zabójcza dosłownie, bo do F-22 możesz załadować dużo więcej broni powietrze-ziemia niż by się jego konstruktorzy spodziewali. Wszak samolot był wykonany w myśli: „Ani funta wagi na broń powietrze-ziemia". Ale uważam, że takie potraktowanie sprawy przyczynia się do zwiększenia grywalności Air Dominance Fightera. Poprawiono też część osiągów broni przeznaczonej do zwalczania zagrożenia z powietrza. I to w zasadzie jedyne wyraźne ustępstwa gry na polu realizmu. W świecie F-22 ADF zawsze coś się dzieje: samoloty startują i lądują (np. podczas mojego pierwszego treningu, gdy spóźniłem się z dotarciem na pas, został on zajęty przez klucz lądujących transportowców. Stałem z boku, patrząc, jak te kolosy „przyziemiają" i słyszałem pisk opon). W powietrzu znajdują się jednostki wrogie, neutralne, ale także i przyjazne. Niestety, autorzy porzucili system WarGen, znany z „EuroFightera 2000". Jeśli zaś chodzi o

Realizm

lotu, to muszę powiedzieć, że jest on pod każdym względem perfekcyjny. Począwszy od realistycznego zachowania się systemów samolotu (gadki „Pieprzonej Betty", czyli systemu informującego o uszkodzeniach kobiecym głosem), systemie regulowania pracy czujników samolotu EMCON (można go regulować ręcznie bądź automatycznie) na prawach fizyki kończąc (swoją drogą, to ciekawe, że nie można zredukować mocy silnika poniżej 60% – chyba że wyłączając jeden z nich). Podczas lądowania może złamać się podwozie, wtedy zarzuca Twoją głową, krew nadbiega do oczu... można, oczywiście, wodować, lądować awaryjnie i tak dalej. Do samolotu można też (tak jest w niektórych misjach) przymocować dodatkowe punkty zaczepienia uzbrojenia (pylony, mówiąc po prostu). Niestety, podczas briefingu nie masz możliwości wyboru swojego uzbrojenia – po prostu lecisz tak, jak założyli twórcy scenariusza. I tu jest jedna z rażących niedogodności, której nie wymieniłem wcześniej. A aż prosi się, żeby zamiast zabrać kilku nieskutecznych AIM-120C AMRAAM – AIM-9X Sidewinder. Najtrudniejszym jednak momentem (przy którym lądowanie poprzez okrążanie lotniska i to bardzo zatłoczonego jest betką) jest tankowanie w powietrzu. Jeśli jest sprawny autopilot i masz ustawiony waypoint z tankowaniem, to po prostu go włączasz. Ale jeśli chcesz napełnić swoje zbiorniki, to stosujesz się do procedury opisanej maczkiem na czterech stronach podręcznika, której wykonanie graniczy z cudem. Na szczęście tankowiec KC-135 na brzuchu ma zamontowane światełka, które są informacją dla Ciebie, jak należy zmienić parametry lotu (szybkość i wysokość), aby naprowadzający „ty-

nie jest to „VoxelSpace 2", który skłaniał Cię do latania nisko, aby podziwiać krajobrazy, ale też engine jest porządnie napisany. Wszystkie obiekty są poteksturowane, składają się z dużej liczby poligonów. Poziom szczegółowości można sobie regulować, także dla posiadaczy wolniejszych (niż P 166, he, he) maszyn gra jest dostępna. Muzyka jest... hmmm... raczej dobra, ale nie powiem, że genialna. Natomiast na starej i „poczciwej" syntezie FM brzmi po prostu żałośnie. Na Wave Table zupełnie inaczej i nie wiem jak Wy, ale ja idę w najbliższy weekend do sklepu po SB AWE 666.

Pod suma biorąc

(ale kwas :]) gra wymiata. I gdyby nie ta wada „dzień-noc" to ocena byłaby jeszcze wyższa (a ja bym się jeszcze gęściej tłumaczył Naczelnemu). Szkoda że nie mamy żadnego rodzaju rekomendacji, bo ta gra by ją otrzymała. Grafika, muzyka, realizm i grywalność są tak wysokie, że nic nie usprawiedliwia Cię przed niezagraniem w tę produkcję. Powiedzmy sobie szczerze – nie zagrasz, jesteś d... a nie lotnik. Nie zagrasz – jesteś po prostu lamer.

CeFeK

Grafika 89% Grywalność 93%
Oryginalność 65% Dźwięk 85%

F-22 ADF jest tym samym dla nas, pilotów, czym Quake 2 dla fanów FPP. Kierunek: sklep, prędkość: dopalacz!

WERDYKT 96%

Warhamme

Stary Świat to bardzo niebezpieczne miejsce, a ludzie w nim żyjący z pewnością nie mogą narzekać na brak wrażeń. Ich najpospolitszymi wrogami są orki, gobliny, snotlingi i skaweni pełniące funkcję typowego mięsa armatniego, które każdy bohater rozwala całymi regimentami. Nieciekawie zaczyna się robić, kiedy ziemie Imperium najadą jakieś obleśne chaosiaki, albo dowodzący zgrają jęczących ożywieńców nekromanta. O ile ci pierwsi nie pokażą tym razem swych paszczy, o tyle szkielety i zombie będą się w „Dark Omenie" udzielać przez prawie cały czas.



INFO

Wydawca:	Electroni Arts
Producent:	Mindscape
Data wydania:	Marzec
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Stara „Warhammer: Shadow of The Horned Rat", jak pewnie pamiętacie, nie była niczym nadzwyczajnym, a niektóre buraki sprawiały, że miało się ochotę wyskoczyć z okna. Jak na złość mieszkam na parterze i raczej nie odniósłbym porządanego efektu, więc zdesperowany przysięgłem sobie, że tę grę ukończę. Przez cztery dni znosiłem odświeżany co pięć (dosłownie!) sekund ekran i komputer jeżdżący w tę i z powrotem po biurku z powodu odkształconego CeDeka. Kiedy nareszcie dopiąłem celu okazało się, że moje nadzieje na jakieś odlotowe końcowe demko pozostały niespełnione. Zamiast wymiatających animacji obejrzałem sobie kilka statycznych postaci niemrawo kłapiących szczękami. Nie będę Wam opisywał co zacząłem wyprawiać potem, jestem jednak przekonany, że byłby to temat na niezłego thrillera. Minęły prawie dwa lata i oto pewnego lutowego dnia zostałem wyznaczony





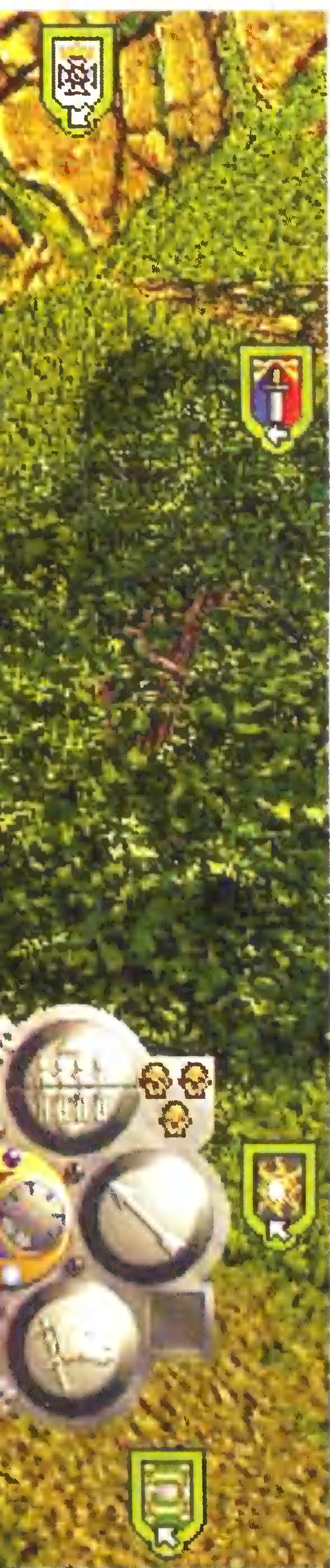
do skrobnięcia recenzji, którą właśnie czytacie.

Historyjka w duuużym uproszczeniu brzmi następująco. Z powodu bardzo rzadkiego ułożenia ciał niebieskich zewsząd wypełzają niemartwi i zaczynają siać śmierć i zniszczenie. Jak zawsze w tego typu sytuacjach okazuje się, że tylko jeden człowiek może ocalić Imperium i dziwnym zbiegiem okoliczności jest to ten sam osobnik, który był bohaterem „Shadow of the Horned Rat". Ogólnie fabuła nie jest jakoś strasznie rozbudowana, niemniej jednak potrafi naprawdę wciągnąć, a to chyba najważniejsze.

Kupując „Dark Omena" nie spodziewajcie się jakichś olbrzymich fajerwerków graficznych. Owszem, wszystkie efekty specjale w stylu eksplozji wyglądają całkiem przyzwoicie, ale jednostki i tło to straszna pikseloza. W sumie jednak zrobione jest to w taki sposób, że braki grafiki nadrabiamy własną wyobraźnią. Na przykład w chwili, w której oddział kuszników wypruje kilkanaście bełtów prosto w przegniłe gęby zombich, to z padających zwłok tryskać będą fontanny pikseli, w których będziecie widzieć ropę, krew i Bóg raczy wiedzieć co jeszcze. Oczywiście autorzy nie poskąpili nam również numerów w stylu człowiek-pochodnia, tak więc fani efektownych zgonów mogą liczyć na niezłą ucztę dla oczu. Demka to zupełnie inna bajka. Są zrobione po prostu świetnie i tworzą genialny wprost klimat. Co kilka misji serwowany nam będzie filmik, z truposzami w roli głównej i zakładam się, że każdy z Was będzie przechodził kolejne bitwy, między innymi po to, aby obejrzeć sobie kolejną wstawkę. Oczywiście nie macie co liczyć na oglądanie za każdym razem nowych filmideł, bo nie ma ich aż tak dużo, w zamian za to, co misję będziecie mogli słuchać całkiem długich dialogów między naszym bohaterem, a dowódcami oddziałów, czarodziejami i wieloma innymi osobnikami. To właśnie z nich będzie się można zorientować w ogólnej sytuacji.

Dźwięk w „Dark Omen" jest zrobiony zawodowo i w sumie nie ma się tu do czego przyczepić. Dzikie

r: Dark Omen









wrzaski, ryki, jęki i bulgoty będą nam towarzyszyć przez całą bitwę sprawiając, że jeszcze długo po wyłączeniu komputera nie będziecie mogli zapomnieć zawodzenia wycinanych w pień truposzy, orków rozrywanych przez pocisk z działa i tym podobnych pechowców, którzy byli na tyle głupi, aby z nami zadzierać. W tle przez cały czas pobzykuje sobie skoczna muzyczka, na którą i tak pewnie – podobnie jak ja – nie zwrócicie uwagi. W sumie nie jest taka zła, ale mało kto w samym środku bitwy będzie miał czas na zajmowanie się takimi bzdetami.

Skoro oprawę graficzno-dźwiękową mam już za sobą, przejdę teraz do sedna sprawy, czyli właściwej rozgrywki. Innymi słowy napiszę szerzej, o tym co się zmieniło względem „Shadow of The Horned Rat", a co pozostało i czy to dobrze, czy źle. Przede wszystkim „Dark Omen" chodzi z rozsądną prędkością, czym „WH: SoTHR" na pewno nie mógł się pochwalić. Z jednej strony bitwy są bardziej dynamiczne i realistyczne, z drugiej jednak wcześniej można się było spokojnie zastanowić nad rozkazami jakie się wydawało, a teraz po prostu nie wiadomo za co się złapać. Poziom trudności zmienił się co najwyżej nieznacznie – wróg dalej nadrabia głupotę liczebnością i o ile u orków można to było jeszcze jakoś zrozumieć, o tyle taki „licz" czy nekromanta, na prawdę ma (a przynajmniej powinien mieć) głowę na karku i potrafi myśleć. Pamiętacie pewnie interface, jakim uraczył nas „SoTHR". Jak dla mnie był całkiem niezły, no, może nie licząc przycisku z muskularną łapą, przy klikaniu na który rozwaliłem sobie myszkę. W „Dark Omen", poza kilkoma kosmetycznymi zmianami, poprawiono w zasadzie tylko ten przeklęty guzik i bardzo dobrze. W ramach bajeru w czasie walki, kiedy jakiś oddział zostanie zniszczony, pokazuje się okienko, a w nim pocięty dowódca owej jednostki, który drze się wniebogłosy, po czym zalicza glebę. Następna zmiana trochę mnie wkurzyła, bo oto z nieznanych przyczyn „Dark Omen" został pozbawiony macki, tfu! mapki, która bardzo pomagała orientować się w sytuacji. Szkoda. Co by tu jeszcze... A! Teraz wróg nie nadciąga już tylko z jednej strony. Niemartwi potrafią wygramolić się z ziemi w prawie każdym miejscu, więc zawsze trzymajcie na tyłach jakiś szybki oddział gotów do przyjścia z odsieczą zaatakowanym z zaskoczenia kompanom. Ta zmiana sprawia, że bitwy stają się ciekawsze i bardziej wciągające, bo nigdy nie wiadomo skąd wypełznie wróg. Poza polem walki także wiele się zmieniło, można na przykład ulepszać zbroje swych oddziałów i tworzyć z nich prawdziwe czołgi, które mało co może zatrzymać. Kosztuje to piekielnie dużo kasy, ale na dłuższą metę jest opłacalne. „Shadow of The Horned Rat" rozpoczynało się dowodząc dwoma oddziałami, w „Dark Omen" na starcie mamy do dyspozycji cztery jednostki, w tym kuszników i działo. Nie liczcie jednak, że będzie Wam przez to łatwiej, po prostu bitwy od początku będą w miarę trudne. Kolejną nowinką jest to, że nie mamy już ograniczeń związanych z ilością ludzi chętnych do przyłączenia się do danego oddziału. W tej chwili uzupełnianie oddziałów zależy głównie od liczby złotych monet jakie posiadasz, bo zwerbowanie jednego rekruta ma określoną cenę. I na zakończenie jeszcze dobra wiadomość dla sieciowców: „Warhammer: Dark Omen" posiada możliwość gry w trybie multi-player, więc możecie już zacierać rączki. Jeżeli znudzą się Wam scenariusze przygotowane przez twórców gry, zawsze możecie zrobić sobie własne. Służący do tego edytor jest dość toporny, ale na prawdę można go opanować i mieć dużo frajdy z tworzenia nowych plansz. To chyba wszystkie zmiany jakie zaobserwowałem, więcej grzechów nie pamiętam. Teraz jeszcze tylko podsumowanie i mogę iść spać.





W sumie „Warhammer: Dark Omen" jest taki jak należało się spodziewać. Zmian nie ma dużo, ale największe buraki zostały wyrwane z korzeniami. Dorzucono do tego kilka nowych pomysłów, a stare dopracowano, czyli wszystko idzie w dobrą stronę i można mieć nadzieję, że kolejna odsłona tej gry będzie prawie doskonała. Jeżeli jesteś fanem bitewnego „Warhammera", to musisz zagrać na „Dark Omenie", jeżeli nie, to po prostu powinieneś zobaczyć co tracisz. ***Kayackash***

Grafika 88% Grywalność 94%
Oryginalność 89% Dźwięk 86%

Nie licząc kilku niedociągnięć, „Dark Omen" jest naprawdę bardzo dobrą strategią.

WERDYKT **88%**





Wing Comm

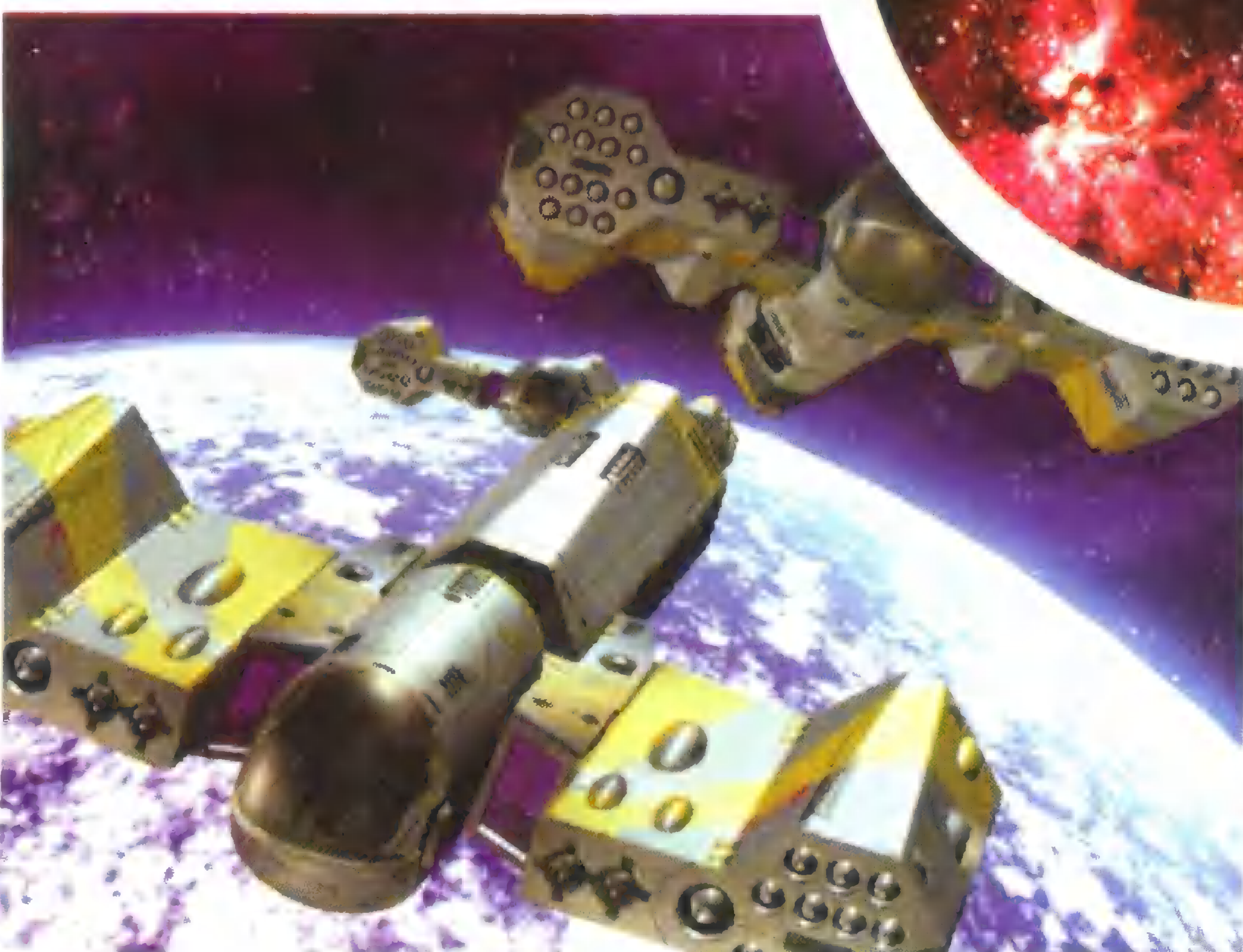
Doczekaliśmy się w końcu piątej części „Wing Commandera" pt. „The Prophecy" (znaczy tyle co: przepowiednia). Nie wiem czy się cieszyć, czy płakać – bo szczerze mówiąc, to ile można „ciągnąć" daną serię? Ale moje obawy zostały rozwiane już na początku...

Muszę przyznać, że firma Origin zawsze należała do moich ulubionych. Tytuły, takie jak „Ultima", „Strike Commander", czy chociażby właśnie „Wing Commander", na zawsze pozostaną w mojej pamięci. Chciałem też zaznaczyć, że wystawiona ocena będzie bardzo subiektywna (ponieważ jestem fanem tej serii). Na przykładzie „Wing Commandera" można zauważyć, w jakim stopniu ewoluowały gry i komputery. Dla przykładu – część pierwsza „WC" ukazała się w czasach panowania AT-ek z EGA. Druga część wymagała już 386 z SB (a sprzęt ten był, nawiasem mówiąc, marzeniem przeciętnego gracza). Natomiast „Wing Commander 3" wymagał już całkiem mocnego sprzętu (jak na rok 1994, ma się rozumieć ;)). Wniósł on wiele do skostniałej tematyki filmów interaktywnych. Dobra obsada (Skywalker, tfu... Hamill, John Rhys-Davies no i Malcolm Macdowell), świetny scenariusz oraz doskonały symulator walk sprawiły, że był to jeden z przebojów owego roku. Oczywiście producenci „idąc za ciosem" (i za pieniędzmi) wydali „czwórkę". Niestety, „WC 4: Price of Freedom" nie dorównywał swojemu poprzednikowi nawet do pięt... Owszem świetne filmy, doskonała fabuła, ale jakoś mało samej rozgrywki. W końcu firma Origin wzięła sobie do serca uwagi graczy i wprowadziła na rynek piątą część sagi – „Wing Commander: Prophecy".

Co nas czeka tym razem? Oczywiście wspaniała grafika (ale o tym za chwilę), równie emocjonujący scenariusz i oczywiście świetna zabawa. Należałoby też zaznaczyć, że producentem gry już nie jest Chris Roberts. Odszedł on z Origin i założył własną firmę – Digital Anvil – która już niebawem wkroczy na rynek gier. Na pewno większość starych wyjadaczy „WC" skrzywi się z niesmakiem, ale trzeba powiedzieć bezstronnie, że wyszło to temu produktowi tylko na dobre (o tym też za chwilę).

Cała historia ma miejsce kilka lat po wydarzeniach z „czwórki". Tytułowa przepowiednia Kilhrati głosi, że galaktyka stoi na progu zagłady. Niedługo ma się rozpocząć Wielka Wojna, a wszyskie rasy (ludzie i koty) zostaną zgładzone. Intro rozpoczyna się sekwencją, ukazującą nam flotę Kilhrati przemierzającą pewien system gwiezdny. Nagle ni stąd ni z owąd pojawia się wielki, dziwnie wyglądający statek, który zamienia calutką flotę w gwiezdny pył. Przed całkowitym unicestwieniem statku, koty zdołały przesłać jeszcze sygnał S.O.S, który zostaje odebrany przez statek Konfederacji... W tym samym czasie na nowy okręt gwiezdny TCS „Midway" zostają dostarczeni świeżo upieczeni kadeci Akademii Kosmicznej. Jednym z „kotów" jesteś Ty – nazywasz się Casey i jesteś synem jednego z najbardziej zasłużonych dla konfederatów pilota – Icemana. Komandorem TCS „Midway" jest oczywiście nie kto inny jak Christopher Blair. I tak zaczyna się gra...







Jest dobrze. Jest naprawdę dobrze. Świetne filmy z doborową obsadą znaną z poprzednich części – Tom Wilson jako „Maniak", Mark Hamill oraz znana z części trzeciej Ginger Lynn Allen – jak i wieloma „nowymi twarzami" tworzą niesamowity klimat. Ciekawie zaprojektowane wnętrza cieszą oko bogactwem szczegółów – w końcu nic dziwnego ponieważ przy ich tworzeniu brał udział Syd Mead (projektant wnętrz m.in. do „Blade Runnera"). Wszystko to wygląda ślicznie, tylko nurtowało mnie jedno pytanie – jak wygląda sam symulator? Gdy odpaliłem już misję, moim oczom ukazał się niesamowity widok. Świetne trójwymiarowe statki z ogromną liczbą szczegółów radują nasze zmęczone oczy. Oczywiście jak na porządną grę przystało, „WC5" wykorzystuje standard 3Dfx. Trzeba powiedzieć, że gra naprawdę kopie! Włożony wysiłek programistów widać już na pierwszy rzut oka – wystarczy się przelecieć chociaż by nad naszym stakiem-bazą. Widać obracające się wieżyczki, zapalone światła – naprawdę liczba szczegółów jest imponująca. Jak wyglądają misje? Standardowo, trzeba zaliczyć wszystkie waypointy, czasem coś eskortować, rozwalić jakiegoś dużego drania, obronić nasz statek itd. Czyli to wszystko z czym mieliśmy doczynienia w poprzednich częściach. Bardzo fajnie wyglądają wybuchy wrogich myśliwców – po niewielkiej eksplozji obiektu, w naszą stronę leci fala wybuchowa. Wygląda to po prostu ślicznie. Smaku dodaje też fakt, że będąc w rażeniu takiej fali, naszym statkiem potrafi nieźle zatrząść – a wygląda to naprawdę efektownie! Właściwie o grafice gierki mógłbym się rozpisywać, no ale ile można. Zresztą popatrzcie na screeny albo sami włączcie sobie „Wing Commandera: Prophecy". I tu mamy jeden szkopuł – gra ma ogromne wymagania. Pisząc ogromne mam na myśli P166 32 MB RAM, 200 MB na twardzielu, chociaż mając dopalacza (Monstera or something)

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Origin Systems**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**175.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**







ander: Prophecy



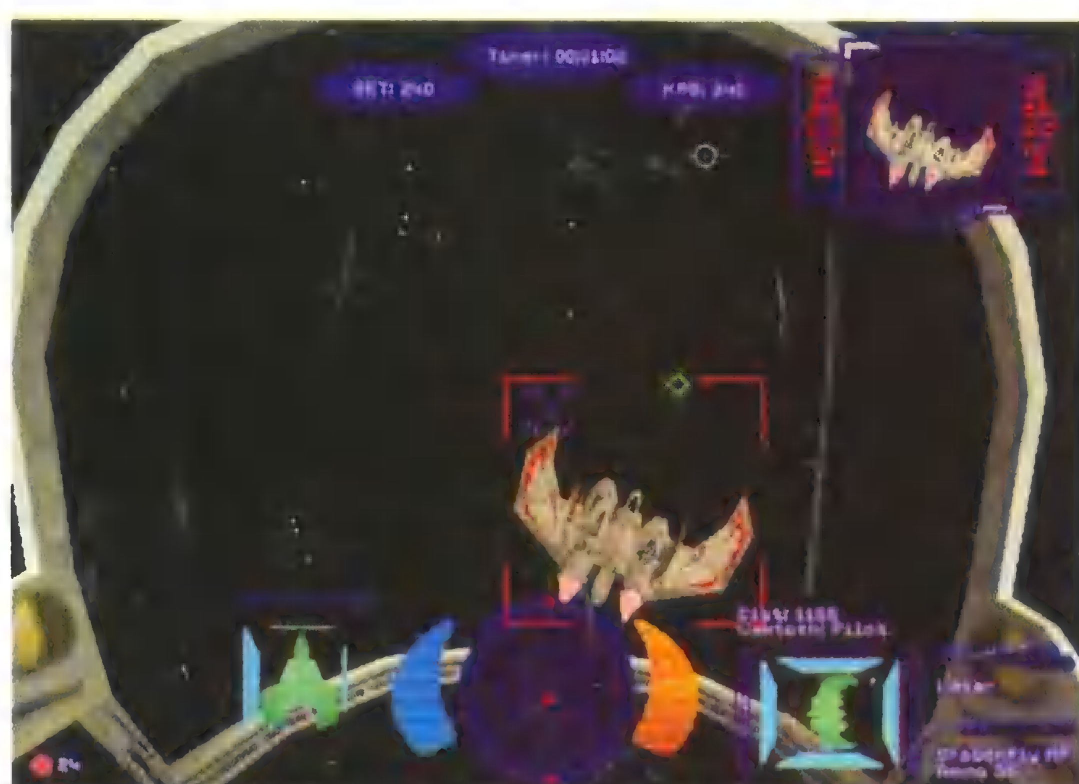






gra chodzi w miarę dobrze „już" na P133, przy czym chciałem zaznaczyć, że 32 MB RAM-u jest konieczne, aby odpalić gierkę. No cóż, coś za coś. Sam musiałem pożyczyć komputer od kumpla, aby sobie pograć... Dlatego też dla niego ten wielki thanx na dole – bez jego pomocy nie napisałbym tej recenzji.

Obiecałem, że napiszę dlaczego odejście Robertsa wpłynęło grze tylko na dobre. A więc po pierwsze – powrót do korzeni. Już spieszę z wytłumaczeniem. Znowu jesteśmy kadetem (czytaj: kotem), którego wszyscy gnębią. Maniac śmieje się z Caseya, a Hawk go olewa. Jako że nad nami stoją zwierzchnicy, nie możemy wybrać sobie skrzydłowego, ponieważ sami go nam przydzielą. Szkoda, lubiłem sobie wybrać pilota, z którym będę latał. Ale z drugiej strony jest to fajne, bo latamy w zgranym składzie i wiemy na co kogo stać. Za to duży plus. Natomiast drugą nowością jest fakt, że sekwencje filmowe są całkowicie bierne, tzn. nie możemy już sami wybrać, na jaki tor potoczy się rozmowa, co jest niestety moim skromnym zdaniem niedopatrzeniem. Fantastyczne było prowadzenie dyskusji z admirałem Tolwynem na końcu gry w „WC4". Od tego, jak potoczy się rozmowa, zależało życie naszego bohatera. Niestety, za to niedopatrzenie (celowe?) wielki minus. OK, koniec narzekania czas na warstwę dźwiękową.



Osobne słowa należą się muzyce, która jest po prostu monumentalna. Świetne są też niektóre mocniejsze kawałki z mocnymi gitarami. O tym, jak dobra jest muzyka, świadczy chociażby fakt, że w każdym sklepie dostępny jest soundtrack z gry (o takim samym tytule). Kapele, takie jak Rammstein, Junkie XL, czy chociażby Cobalt 60, tworzą niesamowicie wybuchową mieszankę. Dla ludzi lubiących te klimaty zakup płyty jest obowiązkowy. Co zaś tyczy się efektów dźwiękowych to są one OK. Nieustanne gadki pilotów, ich okrzyki triumfu, jak i na chwilę przed śmiercią, potęguje nastrój gry. Piloci nawijają przez cały czas, nie zamykając na chwilę jadaczek... Przykład jednego z fajniejszych tekstów – rozwalając jeden z wielkich niszczycieli Obcych (tak, tak, owym złem, które zaleje świat, z przepowiedni są właśnie ośmiornico-insekto-podobni Obcy), jeden z pilotów triumfalnie zaśpiewał kawałek piosenki, cytuję „Another one bites the dust..." (oczywiście każdy wie że to kawałek Queen). Dźwięk jest po prostu ekstra!

Gierka mieści się zaledwie na trzech krążkach CD. Nie wiem jak autorom udało się spakować tak dużą liczbę filmów i danych, ale to już pozostanie ich słodką tajemnicą. Reasumując, należałoby stwierdzić, że najnowsza cześć „WC" jest bezapelacyjnie najlepsza. Świetne filmy, doskonały dźwięk i przede wszystkim świetna rozgrywka czynią ten tytuł godnym polecenia. Zaryzykuję nawet stwierdzeniem, że w warstwie symulacyjnej jest on nawet lepszy od „X-Wing Vs Tie-Fighter" (!), ponieważ trzeba czasem nieźle się nagłówkować nad strategią rozegrania danej potyczki z większym statkiem. Dla fanów serii „WC" pozycja obowiązkowa, a tych, których denerwował charakter poprzednich części (strzelanina), zmusi do zastanowienia się, czy aby nie warto kupić „Wing Commander: Prophecy". **_Szycha_**

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 93%

Zabójcza perfekcja wykonania w każdym calu. Biegiem do sklepu.

WERDYKT 92%

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

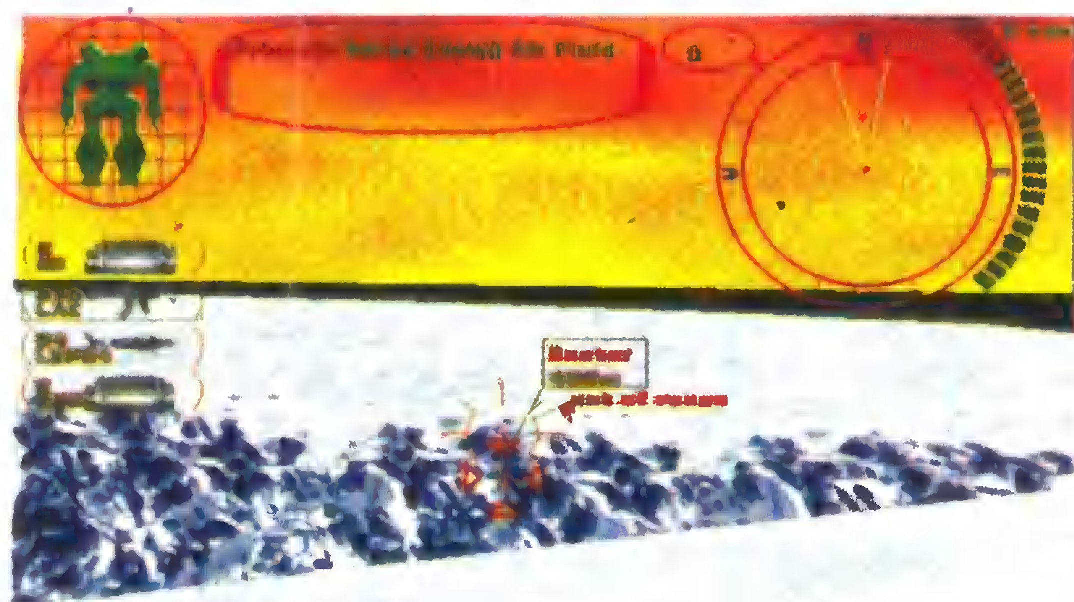




Heavy Gear

Kiedy pytam się „nie skomputeryzowanego" kumpla co to jest Mech, ten prawie zawsze odpowiada mi, że jest to część ściółki, a później nie wie z czego się śmieję. Cóż, zdarzają się na świecie takie odchyły. O mnie na szczęście nie można tego powiedzieć, bo na każdą kolejną produkcję z mchem, o przepraszam, z Mechem na pudełku w nazwie lub na opakowaniu, rzucam się w chwili, w której pojawia się ona w redakcji. Nie inaczej było z „Heavy Gearem", ale nie będę nudził o tym, jak wycyganiłem go od „Wielkiego Wodza", bo byłby to materiał na oddzielny artykuł.

Fabuła „Heavy Geara" przedstawia się mało oryginalnie. Na pewnej planecie wojują sobie, podzieleni na dwa obozy, ludzie. Walka trwa już dość długo i mało kto pamięta jeszcze, o co tak właściwie poszło. My opowiadamy się po jednej ze stron, a jedyne zadanie postawione przed nami to wykonać kolejne misje i ewentualnie przeżyć. W przeciwieństwie do chociażby „MechWarrior 2", nie kierujemy tu jakimiś bydlakami wielkości wieżowca, tylko czymś bardziej przypominającym pancerz wspomagany (CyberPunkowcy będą wiedzieć o co chodzi). Rozmiary naszego pupilka nadal jednak upoważniają go do rozdeptywania plączących się pod nogami ludzików.



Po wierzchu

„Heavy Gear" oferuje Wam dwa główne typy zabawy. Jeżeli jesteście zainteresowani tworzeniem swojej własnej postaci, to wybieracie „Tour Of Duty" i pniecie się powoli po szczeblach kariery. Jeżeli natomiast lubicie rozgrywać coś w rodzaju przeplatanej filmikami kampanii w stylu „Wing Commandera", nie pozostaje nic innego, jak opcja „Story". Pierwszy tryb jest na dłuższą metę nudny. Misje są do siebie bardzo zbliżone i nie ma między nimi animowanych wstawek. Jedyna większa zmiana, jakiej się dopatrzyłem w ciągu około czterdziestu rozegranych misji, to rosnąca liczba przeciwników i coraz lepsza jakość ich „Łunochodów". Od czasu do czasu zostaniecie awansowani lub zwiększy się wasz poziom dostępu do uzbrojenia, ale to wszystko, czego możecie oczekiwać po „Tour Of Duty". Prawdziwą zabawę zapewnia dopiero tryb „Story", w którym kierujemy poczynaniami jednego z uczestników wojny, na którego los wyraźnie się uwziął. Koleś ma wyjątkowy talent do robienia sobie wrogów, więc nie dziwcie się, że niemal od początku ma przerąbane u dowódcy, a liczba nieprzychylnych mu osób będzie rosła z każdą chwilą. Waszym zadaniem będzie wykonanie kilkudziesięciu, bardzo zróżnicowanych pod względem trudności misji. W przeciwieństwie do „Tour of Duty", nie ma tu mowy o powtarzaniu się zadań, a i mapy są jakby bardziej urozmaicone. Wspomniałem wcześniej o poziomie dostępu i pewnie chcielibyście wiedzieć co to jest za ustrojstwo. Otóż im jest on wyższy, tym większe spluwy możecie dźwigać i w tym cięższe pancerze możecie się pakować. W „Tour of Duty" będzie on rósł bardzo wolno, natomiast grając na „Story" nawet się nie spostrzeżecie, kiedy osiągnie A1, czyli najwięcej jak tylko można. Skoro już jestem przy składaniu pancerzy, to powiem o tej możliwości trochę więcej. W „Heavy Gear" istnieje niemało rodzajów pancerzy wspomaganych; jedne małe, szybkie i zwinne, inne zaś wielkie i ociężałe. Jeżeli jednak nadal Wam mało, to od czasu do czasu w przypływie natchnienia będziecie się mogli rzucić na tę opcję i złożyć swój „pancerz marzeń". Edytor jest zrobiony tak, że każdy po kilku minutach nauczy się go obsługiwać i nie ma obawy, że gdzieś się zakałapućkacie.

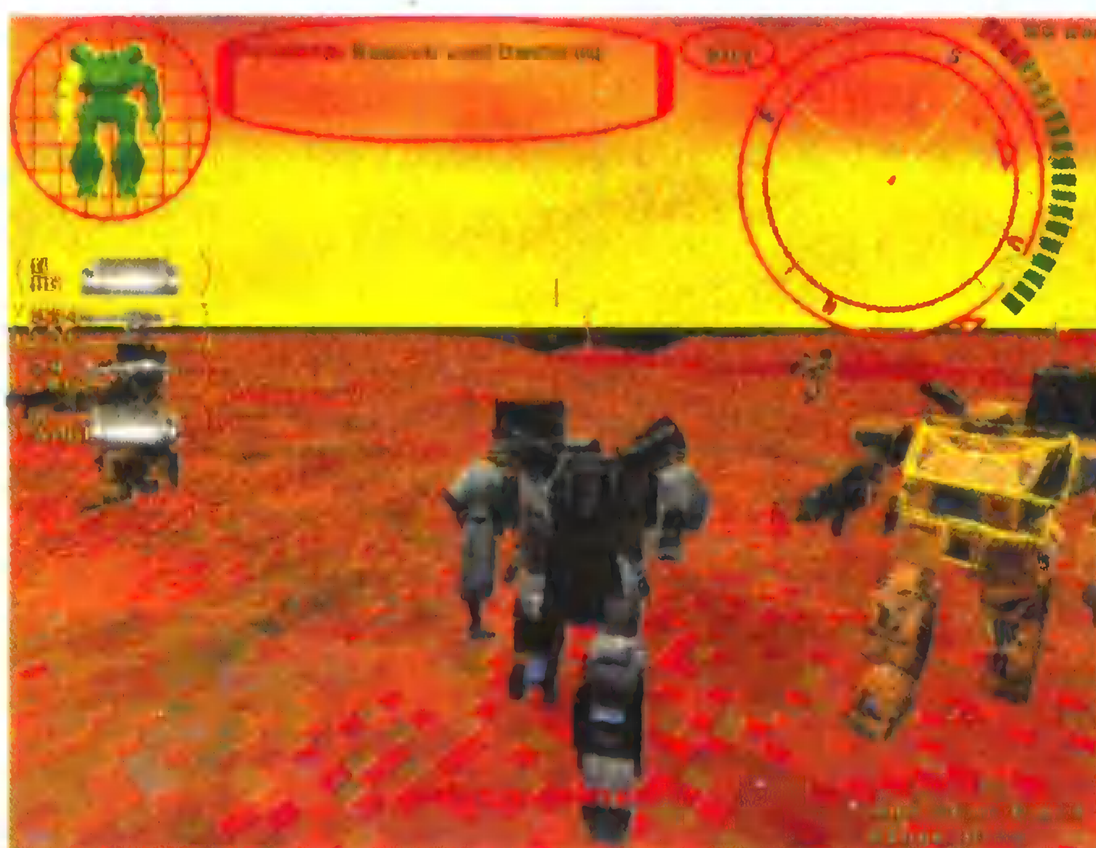
„Heavy Gear" jest grą, która dopiero przy dobrym sprzęcie z akcelerem pokazuje na co ją stać.





Walka

Dobra, ponudziłem trochę, teraz przejdę do tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli do walki, którą w „Heavy Gear" zrobiono po prostu zawodowo. Zanim dojdzie do bezpośredniego starcia, obie strony zasypują się wszelkiego rodzaju rakietami (o wyzwiskach nie wspomnę). Kiedy odległość między uczestnikami „sprzeczki" zmaleje do dwustu metrów, w ruch idą działka automatyczne, lasery i granaty. Każdemu pancerzowi „do szczęścia" wystarcza, jak zawsze, utrata głowy, korpusu lub sil-







Weterani „Quake'a", „Duke'a" czy nawet „Dooma" nie powinni mieć problemów z opanowaniem tegoż manewru, innym (są jeszcze tacy?) natomiast radzę jak najszybciej się go nauczyć, bo pozwoli Wam on uniknąć wielu nieciekawych spotkań z pędzącymi z ponaddźwiękową prędkością pociskami. Inteligencja komputerowego przeciwnika nie jest może najwyższa, ale potrafi on na przykład chować się za jakimś kamieniem, by w pewnej chwili wyskoczyć z ukrycia i wpakować Ci między oczy magazynek pocisków przeciwpancernych. Kontrolę nad swym pupilkiem będziecie sprawować zarówno za pomocą klawiatury, jak i myszki. Po kilku dniach gry na „Heavy Gear" doszedłem do wniosku, że najlepiej będzie, jeśli pancerzem kierować będą dwie osoby. Jedna z nich będzie pełnić rolę pilota i bawić się klawiaturą, druga zaś obejmie zaszczytną funkcję strzelca i będzie miała za zadanie wywijać myszą. Na koniec jeszcze jedna ciekawostka, otóż nasza maszynka ma... wrotki? Chyba tak, bo oto po wciśnięciu „w" nasz pancerz zaczyna pędzić z nieosiągalną „na piechotę" prędkością. Z początku taki pomysł nieco mnie denerwował, ale jak się chwilę zastanowić, to w końcu taki bajerek w niczym nikomu nie przeszkadza, a czasami pozwala na szybsze pokonanie jakiejś trasy lub danie nogi z pola walki, gdy robi się zbyt gorąco. To tyle o zasadach, jakimi rządzi się „Heavy Gear", teraz pod nóż pójdą: grafika i muzyka.

nika. Rozstanie się z nogą także wyłącza pancerz z walki, bo ten nie może wstać ani efektywnie prowadzić ognia. Kiedy Tobie przydarzy się takie nieszczęście, możesz tylko mieć nadzieję, że Twoi „skrzydłowi" dokończą robotę za Ciebie. W wirze walki bardzo często zapomina się o zużyciu amunicji, także niekiedy możecie stwierdzić, że zostały Wam trzy naboje. Co wtedy robić? Po pierwsze, nie panikujcie, tylko przypomnijcie sobie, w którym miejscu został zniszczony jakiś pancerz. Powinna tam gdzieś w okolicy leżeć jego broń, którą możecie podnieść i kontynuować rzeź. Kolejną nowinką (względem „MechWarriorów) jest możliwość wykonywania uników na boki.

Grafika

Na komputerze przeciętnego polskiego gracza, grafika w „Heavy Gear" nie jest rewelacyjna. Podłoże to jeden wielki piksel, podobnie zresztą jak walające się to tu to tam kamienie, czy budynki. Wszelkie ludki i pancerze prezentują się już zdecydowanie lepiej, jednak poruszają się sztywno, a sposób wykonywania przez nie uników po prostu mnie zabił. Wygląda to mniej więcej tak: na początku Mech przesuwa się w bok, stojąc na baczność, po czym przechyla się na jedną nogę i pozostaje w tej pozycji, aż do chwili, w której nie przerwiemy strafe'owania. Tragedia. Tak wygląda grafika na komputerach bez akceleratorów, a co ze szczęśliwymi posiadaczami Monsterów i innych takich? Cóż, „Heavy Gear" na takich maszynkach to zupełnie inna gra. Nie ma mowy o żadnych skokach, a wszystko wygląda po prostu ślicznie, zresztą popatrzcie sobie na screeny.



Dźwięk

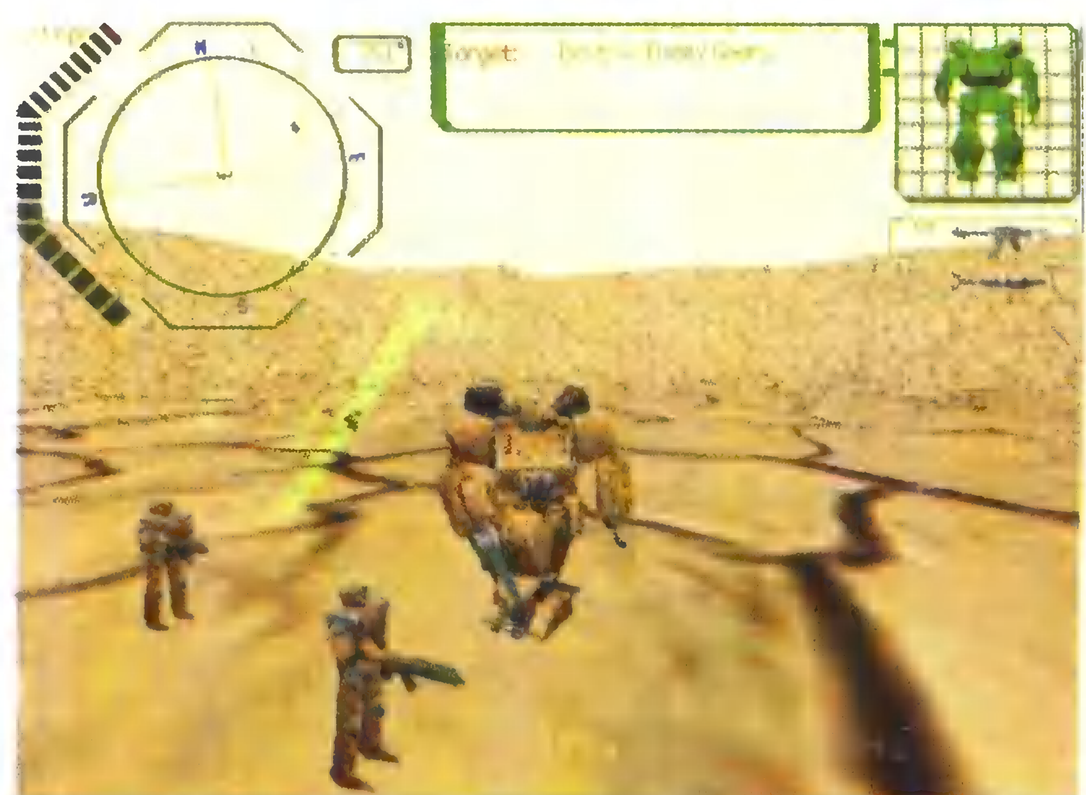
Do dźwięku nie mam większych zastrzeżeń – muzyka nie jest arcydziełem, ale na tło do gry nadaje się całkiem nieźle. Odgłosy dobiegające z pola walki brzmią sympatycznie. Wszelkie cekaemy i działka automatyczne terkoczą raźno, a trafieni wrogowie drą się w niebogłosy, innymi słowy mamy tu wszystko, czego rasowemu graczowi-killerowi do szczęścia potrzeba.

Podsumowanie

„HG" jest grą dobrą, lecz z całą pewnością nie doskonałą. O mojej ocenie końcowej zadecydowało wiele rzeczy, przede wszystkim to, że trochę się na „HG" zawiodłem. Stało się tak dlatego, że dziecko Activision kreowano na megahicior, a okazało się być „tylko" bardzo dobrą grą. Na tym skończę, bo zdaje się, że mój wiatraczek od procesora postanowił zastrajkować, a nie bardzo uśmiecha mi się perspektywa wymiany CPU i płyty głównej. See ya! **Kayackash**







Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 87% Dźwięk 89%

Wprowadzono w niej kilka nowych rozwiązań i ustrzeżono się większych buraków.

WERDYKT 88%

INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Zork Grand I

W tajemniczej krainie Zork gościmy już kolejny, bodajże ósmy raz. Co prawda pierwsze przekazy nie były zbyt widowiskowe (sam tekst), jednak od wczesnych lat osiemdziesiątych magiczne portale łączące nas z Zork znacznie się rozwinęły i przekazują już wizję i fonię. Wciąż jest to jednak ta sama, nieco zwariowana, tajemnicza i magiczna kraina, która wraz z „Grand Inquisitor" znów otwiera szeroko swe wrota...

Tak tak, przygodówki „Zork" to już kawał historii gier komputerowych. Pierwsze tytuły tej serii pamiętają jeszcze wiek krzemu łupanego, czyli lata osiemdziesiąte, i czysty tekst, wypisujący na ekranie „Jesteś w dużym pokoju ze skrzynią. Co robisz?". Jakiś czas temu udało mi się powrócić na chwilę do tej przedpotopowej ery, a to za sprawą „Zork Zero", zawieruszonego gdzieś na jakiejś starej składance. Ech – to były czasy. Gry komputerowe były prawie jak książki i z pewnością znacznie bardziej pobudzały do pracy naszą wyobraźnię niż obecne graficzne majstersztyki.

Zagubiona Magia

Opisywany dziś „Zork Grand Inquisitor" w pewien bardzo subtelny sposób nawiązuje do stylu tamtych gier, ale jak na produkcję AD 1998 przystało – w żaden sposób nie odchodzi od obowiązujących dziś standardów audio-wizualnych. Najnowsza gra o tytułowej magicznej krainie jest kolejnym wytworem, że się tak wyrażę – „nowej linii Zorków", zapoczątkowanej w 1993, przez „Return To Zork" i późniejszy „Zork – Nemesis". Charakteryzują się one całkowitym odejściem od tekstu (to chyba oczywiste) na rzecz grafiki, syntezy mowy itp. Natomiast patrząc na nie jako na przygodówki dość łatwo można odnaleźć podobieństwa do tak zwanych „mystowatych" (czyli „Myst", „Riven", „Timelapse", „Shivers") – widok z perspektywy pierwszej osoby, duża ilość zagadek, w miarę mało żywych postaci, a za to dużo dokumentów czy książek do odczytania – to z nich poznajemy fabułę. Od razu się przyznam, że lubię ten typ gier, więc na „ZGI" ostrzyłem sobie zęby od dawna.

Jak można się domyślić po obejrzeniu stylizowanego na kronikę filmową intra, w magicznej krainie nie dzieje się najlepiej. Tak to jest, gdy do władzy dochodzą nieuki! Tym razem jest to niedoszły czarodziej, wyrzucony z Magicznego Uniwersytetu Yannick, który – przyjmując tytuł Wielkiego Inkwizytora – przejął pełnię władzy w Zork. Oczywiście wyniesiona ze szkolnej ławy awersja od razu dała o sobie znać, gdyż uprawianie jakiejkolwiek magii zostało zakazane, a wszyscy czarodzieje – stotemizowani, czyli zaklęci w różne przedmioty. I tak Zork zaczęły zaludniać gadające lampy, zegarki, butelki, czarne skrzyneczki – o, chociażby jedna taka stoi u mnie na biurku i właśnie coś mówi... a nie, przepraszam, to nowy domofon. Gdzie to ja? Aha – oprócz przerażającej totemizacji, społeczność zaczęły też gnębić zamontowane wszędzie głośniki, siejące jedyną słuszną propagandę, jedyne słuszne idee i przemówienia jedynego i najwspanialszego Wielkiego Inkwizytora. Jednym słowem sytuacja wypisz wymaluj z książki Orwella „Rok 1984". Porządku pilnują specjalne służby, za każde najdrobniejsze przewinienie grozi oczywiście totemizacja, a nawet dzieci spokoju nie mają, bo wciska się im tandetne lalki powtarzające w kółko „Zwalczaj magię" i „Kochaj Wielkiego Inkwizytora".





W takiej nieprzyjaznej każdemu normalnemu człowiekowi atmosferze ląduje nasz bohater, sprzedawca odkurzaczy (!), któremu nagłe zarządzenie Curfew – obowiązkowej ciszy nocnej – uniemożliwia opuszczenie osady Fort Foozle. Oczywiście przygoda nie byłaby przygodą, gdyby przy niewielkiej pomocy ze strony gracza nie odnalazł lampy stotemizowanego czarodzieja, który wciąga go do Magicznego Ruchu Oporu, co to twierdzą o nim w TV, że go w ogóle nie ma.









nquisitor

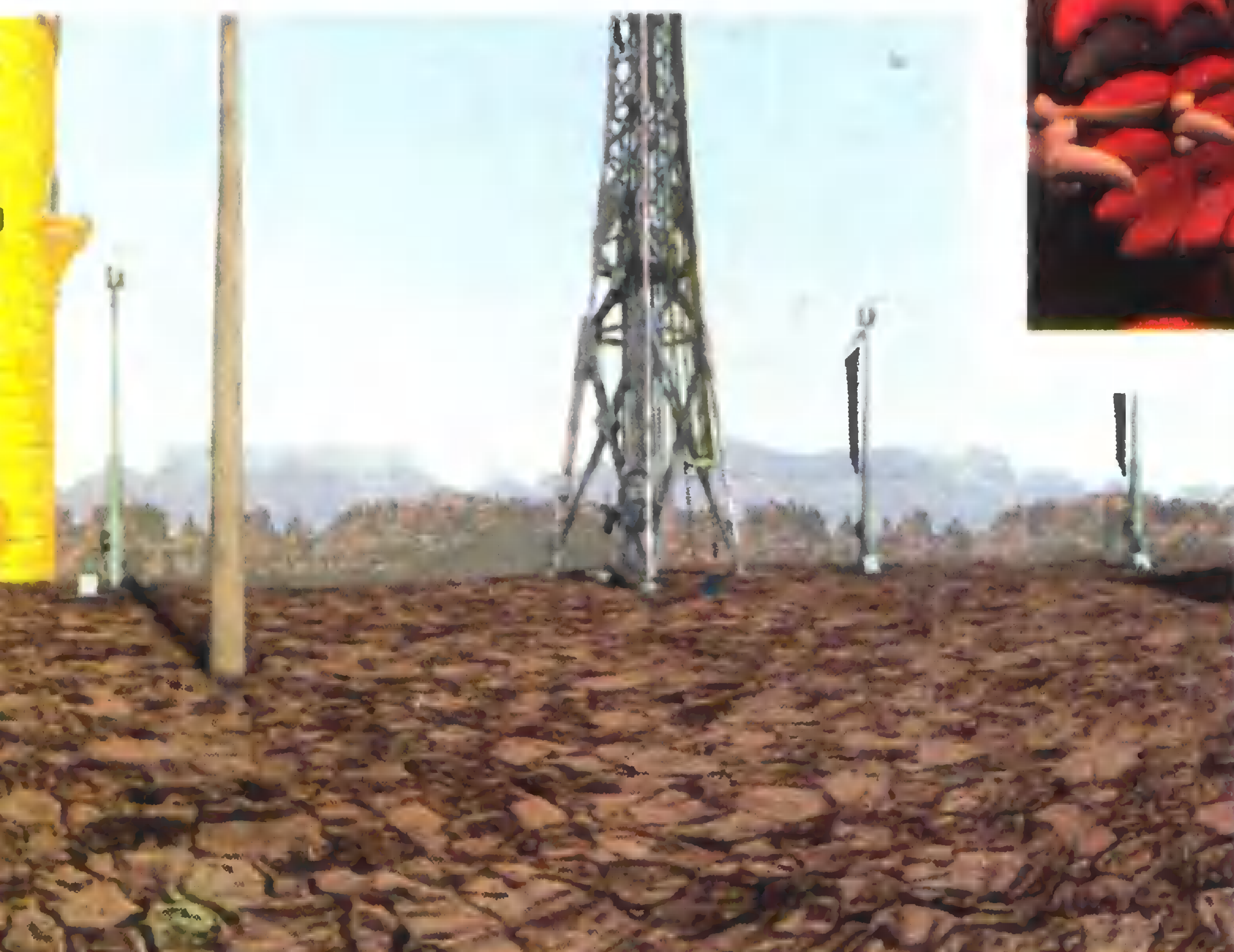
Trzeba więc będzie dopomóc w pokonaniu Wielkiego Inkwizytora i przywrócić naturalny stan magii w królestwie. Oczywiście wykonanie tego zadania nie będzie specjalnie proste, ale kto powiedział, że poszukiwacz przygód ma łatwe życie?

Ogniem, Mieczem, Odkurzaczem

Wędrujemy sobie więc po krainie Zork, rozwiązujemy zagadki, wykonujemy zadania i zbieramy przedmioty. Niby to co zwykle, a jednak trochę inaczej. Po pierwsze – wędrowanie, które w „ZGI" jest wyjątkowo przyjemne. Cały świat oglądamy z perspektywy pierwszej osoby, w każdej lokacji można się obracać o pełne 360 stopni. System ten nawiązuje do wspomnianego już dziś „Zork Nemesis" i w sumie zdaje egzamin, bo wszystkie lokacje są bardzo ładne i bogate w szczegóły. Niemniej grafice i tak brakuje nieco do wciąż niedoścignionej „Atlantis" z Cryo. Za to w zmysłowym pochłanianiu otaczającego nas świata pomagają znakomicie dobrana muzyka i efekty dźwiękowe. Jednak ta bardzo dobra oprawa jest tu tylko dodatkiem do rzeczy w przygodówkach najważniejszej, czyli fabuły. Już sam sposób jej opowiadania różni się znacząco od poprzedniej gry z serii. Grając w „Nemesis" czuło się wręcz przytłaczającą, rozpaczliwą pustkę wokół nas. W „Grand Inquisitor" to uczucie wielkiej samotności zniknęło dzięki zaludnieniu świata różnymi, często dość dziwacznymi postaciami. Stare zmurszałe pergaminy zastąpili żywi ludzie, których w „ZGI" spotkamy znacznie więcej. W podróży towarzyszy nam też gadająca lampa-totem, która cały czas rzuca prześmiewcze komentarze. W ogóle potężny ładunek humoru zawarty w nowym Zorku przypomina trochę powrót do korzeni serii. O ile jeszcze ktokolwiek pamięta, pierwotne tekstówki były po trochu parodią świata fantasy, gier RPG, a po trochu inteligentną komedią, wyśmiewającą współczesny nam świat. Twórcy „ZGI" najwidoczniej znów sobie o tym przypomnieli, bo już od pierwszych chwil intra zdajemy sobie sprawę, że nie wszystko w tej grze należy traktować tak całkiem serio. Wielbicielom iście Pratchettowskiego poczucia humoru wielokrotnie przyjdzie się pokładać na ziemi ze śmiechu, a skrzyneczka „niezbędnik" (miecz, młotek i mapa) z napisem „W razie przygody stłuc szybkę", to tylko niewielka próbka skrzywionej fantazji autorów.

Z jajcarskimi dialogami kontrastują (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) nieco zagadki – wbrew pozorom bardzo przemyślane i oryginalne, wymagające uruchomienia wyobraźni, a dokładniej – tej najbardziej przewrotnej jej części. Dodatkowym atutem jest fakt, że w „Grand Inquisitor" zbieramy i używamy nie tylko przedmioty, ale również i magiczne zaklęcia, które są równie ważne. Przykład ich zastosowania? Proszę uprzejmie. W Magicznym Uniwersytecie natrafiamy na „Nieskończony Korytarz", o czym uprzejmie informuje nas wypisana purpurowymi literami tabliczka. Odnajdując w swym inwentarzu zaklęcie Igram, które powoduje, iż purpurowe rzeczy znikają, czarujemy wyraz „Nieskończony". I w ten sposób dalsza droga – zwykły korytarz – stoi dla nas otworem. Proste i logiczne, a jednocześnie na tyle oryginalne, że po godzinie błądzenia można jedynie zakrzyknąć „Dlaczego nie pomyślałem o tym wcześniej?!?".







Grand Recenzentor

Czyli ja, mam teraz dość poważny dylemat. Bo w sumie „Grand Inquisitor" to kawał naprawdę dobrej przygodówki. Wad właściwie brak, ot drobne potknięcia interfejsu, który czasem widzi przedmioty ZANIM jeszcze się w danym miejscu pojawią. Szkoda też trochę, że gra jest całkowicie linearna, więc przez to praktycznie jednorazowego użytku. Za to pierwszorzędne wykonanie, wiele przemyślanych zagadek i przedni humor, z pewnością zasługują na wysoką ocenę. Niemniej, mnie osobiście bardziej podobał się „Zork Nemesis". Budując swe najnowsze dzieło autorzy wmontowali w niego postaci, dialogi i atmosferę starych Zorków, co z pewnością wpłynęło to dodatnio na grywalność, ale jednocześnie odarło trochę ten świat z magii i tajemniczości. Kraina Zork znów przypomina nasz świat (stacje metra czy usługi audio-tele w drodze w zaświaty). Oczywiście wielu powie, że to bardzo dobrze, ale mnie osobiście zraziło to do niej. Myślę jednak, że z czystym sumieniem mogę polecić „ZGI" wszystkim bardziej doświadczonym wyjadaczom przygodówek, najlepiej dobrze znającym angielski, bo wtedy tylko można załapać wiele gagów słownych. O ile oczywiście nie przeszkadzają Wam śpiewające alarmy domowe, mające słabość do napojów bąbelkowych, gadające lampy, eksplodujące chipsy etc. Aha – i dodatkowo kilka punktów za genialną parodię Indiany Jonesa w filmikach. Huh, huh! ***Piotres***

Grafika 84% Grywalność 82%
Oryginalność 85% Dźwięk 82%

Udany powrót serii Zork do swych korzeni. „Mystowata", wypełniona ciekawymi zagadkami i humorem przygodówka.

WERDYKT **82%**







Dreams to Reality

Jak tylko dostałem grę w moje łapiątka powiedziano mi, że to będzie coś niesamowitego: coś w rodzaju samego (no zgadnijcie) „Tomb Raidera".



W związku z tym byłem bardzo ciekaw, co też takiego kryje się pod dość tajemniczym, jak chyba sami przyznacie, tytułem. Wpadłem do mojej chatki na kurzej stopce, odpaliłem CD (pierwszego z dwóch) i... „Tomb Rider" to to nie jest... Co więcej, główny bohater wyczynia takie sztuczki, o jakiej Lara może tylko pomarzyć – fruwa, skacze i biega. Wygląda przy tym jak skrzyżowanie mistrza karate z fanem metalu i jeszcze na dokładkę z kaloryferem (ech te mięśnie brzucha). Wszystko osadzone jest w realiach świata marzeń, baśni. Już na dzień dobry, po przejściu przez dość długie demo, dochodzimy do dziwnego miejsca, które przypomina wyspę zawieszoną w powietrzu. A na niej coś w rodzaju krasnoludków z ogolonymi brodami, pomalowanych na dokładkę, na kolor niebieski (nie moi drodzy, tym razem nie chodzi o smurfy). Stworki te biegają bez celu albo stoją bez ruchu w jednym miejscu i wygłaszają niezwykle odkrywcze twierdzenia w rodzaju: „wiesz, jesteśmy bardzo pomocni (-ne?), gdyż nosimy spiczaste czapki". Odkrywczość tego stwierdzenia powaliła mnie na ziemię i od tej chwili życie stało się prostsze. Z drugiej jednak strony należy wziąć tu poprawkę na fakt, iż cała akcja ma miejsce – jak już wspomniałem – w świecie baśni albo jak kto woli, marzeń sennych, co nieco wyjaśnia, a przynajmniej można tym wytłumaczyć wiele niecodziennych rzeczy. Mimo, że od strony graficznej programik wygląda całkiem nieźle, to brakowało mi tu tego czegoś co sprawiło, że nieomal zawaliłem jedną z sesji egzaminacyjnych pod wpływem czaru Lary. Kwestię muzyki porzucę z tego prostego powodu, że jej tu po prostu nie ma. A dźwięki są na takim poziomie jaki obecnie obowiązuje, czyli maksymalnie zbliżone do rzeczywistych, co oczywiście oznacza digitalizowane i cyfrowo przetwarzane (czasem) głosy poszczególnych postaci. Jednym z plusów wartych podkreślenia jest możliwość włączenia napisów. Co prawda nie możemy czytać polskiego przekładu z angielskiego oryginału, ale jestem pewien, że dla tych z Was, którzy stawiają swoje pierwsze kroki w zakresie posługiwania się językiem Szekspira, będzie to miła niespodzianka i zarazem spore ułatwienie w posługiwaniu się grą oraz kierowaniem krokami bohatera. A należy zarazem pamiętać, że – jak mówi na początku jeden z tych użytecznych niebieskich stworków w spiczastych czapeczkach – w naszym bohaterze drzemią ogromne moce, które oczywiście (a jakżeby inaczej) muszą być odkryte. Spokojnie mogę powiedzieć, że nie jest to zły program, ale ma sama fabuła nie zachwyciła mnie na tyle, żeby mój werdykt był wyższy. Jak dla mnie to tytuł jest bardzo adekwatny do samej gry. Nie wątpię, że w fazie tworzenia był to bardzo obiecujący produkt, z którego twórcy mieli masę zabawy uważając, że to co bawi ich będzie zawodowe dla wszystkich (Dreams). Niestety, przy zderzeniu z rzeczywistością, a przede wszystkim konkurencją, program okazał się być tylko dobry. ***Slaughter***

INFO

Wydawca:	Cryo
Producent:	Cryo
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Grafika 86% Grywalność 76%
Oryginalność 90% Dźwięk 71%

Oto kolejny przykład niezłej gry, która – mimo oryginalnego pomysłu – nie powala na kolana.

WERDYKT 76%



Last Bronx

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	AM3
Data wydania:	Marzec
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Kolejna konwersja SEGI - pomyślałem. Kolejna gierka z koszmarnymi wymaganiami sprzętowymi... Czyżby kolejna interesująca nawalanka 3D?

Po kilkuminutowej walce z konfiguracją naszego redakcyjnego Pentiuma 166, użeraniu się z kartą dźwiękową i tym podobnych zajęciach, przystąpiłem do instalowania tej gry. Potem szybkie skasowanie detali do minimum, zmiana rozdzielczości z HiRes do 320x200 i wreszcie przystąpiłem do testowania. „Grzesiek" – zapytałem kolesia, który jest dobry w bijatykach – „Czy masz odwagę zmierzyć się ze mną?". „Oczywiście – chętnie Cię skopię!" wycedził przez zęby i pewny siebie usiadł obok mistrza (czyli mnie). Dalej już nie będę cytował jego wyrzucanych z prędkością światła przekleństw, dość powiedzieć, że mój biedny przeciwnik obolały i pełen kompleksów, rzucił na bok klawiaturę i poszedł grać w „Tetrisa"...

O co chodzi?

„Last Bronx" to gra której celem jest zdobycie dominacji w dzielnicy pewnego miasta. Walka rozgrywa się między 8 dzielnymi wojownikami i wojowniczkami. Inaczej niż w „Virtua Fighter 2" („LB" jest do niej bardzo podobna), mają oni do dyspozycji różnorodną broń. Od pałek, maczet począwszy, a na sztyletach i mieczach skończywszy. Niestety, nie ma tu znanego z „Bushido Blade" efektu, który powoduje, że w zależności od miejsca i sposobu uderzenia przeciwnikowi zadawane są różne rodzaje ran. Na przykład po silnym, tnącym ciosie w szyję głowa nie odpada, a walka nie kończy się. A szkoda, byłoby czym nacieszyć spragnione krwi oczy.

„Endżyn" gry jest oparty na „VF2" – nawet zwycięstwa są zaznaczane w taki sam sposób (za pomocą kolorowych kwadracików). Nie ma więc nad czym się rozwodzić, dlatego przejdę do opisu

Grafiki i muzyki

które są naprawdę mocną stroną tego programu. Ale niestety są też jej wadą – wymagają naprawdę kosztownego sprzętu, a mało kto u nas taki posiada. O tym jednak za chwilę. Na początek o grafice: postacie są doskonale teksturowane i składają się z dużej liczby polygonów. Tła



przedstawiające różne fragmenty miast (a konkretnie – Bronksu, dzielnicy Nowego Jorku) są wykonane na równie wysokim poziomie. Niestety, zauważalne są też wady oprawy – polygony mają tendencję do znikania, gdy kamera wykonuje zbyt bliski najazd na jakąś postać. Takie zachowanie jest też nieobce elementom scenerii „aktywnej" – płotom, murkom i tym podobnym.

Muzyka i dźwięk stoją na wysokim, aczkolwiek nie rewelacyjnym poziomie. Możemy uznać ją za standardową – niestety, jest ona dość męcząca po kilkudziesięciu minutach grania. Liczba ciosów, jakie każda postać ma do dyspozycji jest ogromna (w którymś z następnych numerów postaramy się opublikować pełną listę specjali). W grze brakuje, niestety (a może na szczęście?) krwi. Zresztą jest to cechą wszystkich produkcji 3D na PeCeta, a także i na Saturna. Oczywiście, da się grać bez tego, ale co to byłaby za przyjemność gdyby... Poczekajmy więc na „MK4", może tam będzie trochę więcej upragnionej czerwonej mazi.

Gdy damy zawodnikom z „VF 2" do rąk różne ciekawe oręża dostajemy właśnie „Last Bronx". Całkiem ciekawy eksperyment...

Podsumowując

gra jest wykonana... hmmm... przeciętnie. Spora grywalność, ale i niestety koszmarne wymagania sprzętowe (a skoro piszę o tym po raz trzeci w tej recenzji, to coś w tym musi być) to główne elementy tej gry. Grafika i muzyka są na odpowiednim poziomie, tak samo jak i umiejętności komputerowego przeciwnika (można się go nauczyć pokonywać na najtrudniejszym poziomie już po kilkunastu dniach grania – akurat na ferie czy inne święta). Polecam osobom o zasobnych portfelach i szybkich komputerach – na pewno się nie zawiodą. **CeFeK**



Grafika 93% Grywalność 79%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Cios ciężkim młotem w głowę pozbawił mnie złudzeń co do wygranej. Jednak nie pozbawił mnie mózgu.

WERDYKT 82%







Sub Culture

Usilne poszukiwania inteligentnych form życia na Marsie i w okolicach całego Układu Słonecznego nie przyniosły jak na razie żadnych efektów. Tymczasem, o czym starają się nas przekonać ludzie z Criterion Studios, prawdziwe dorównujące nam inteligencją istoty żyją tuż obok nas, na Ziemi. Tylko my jeszcze tego nie zauważyliśmy...

Wiecie, co jest najpiękniejsze w „byciu" recenzentem? Nie to, że masz za darmo wszystkie gierki. Nie to, że grasz sobie i jeszcze ci za to płacą, ale to, że co jakiś czas wśród zalewu klonów i tandetnych przeróbek pojawia się produkt nietuzinkowy, tak oryginalny i zaskakujący, że aż przyjemnie zarywać przez niego noce. A taką gierką jest z pewnością „Sub Culture". Ten najnowszy produkt kooperacji Criterion/Ubi Soft miał w zamierzeniach, głównie ze względu na tematykę, stanowić konkurencję Bullfrogowego „Creation". Ale, jako że „Stworzenie" można już uznać za niebyłe (Bullfrog wstrzymał nad nią prace), na polu walki pozostał już tylko „Sub Culture", co na szczęście nie przeszkadza mu być klasą samą w sobie. Ta gra ma jeszcze jedną zasadniczą zaletę, o której należy wspomnieć na początku – dołącza do rzadko ostatnio reprezentowanej rodziny gier handlowo-podróżniczych, a te zawsze cieszyły się uznaniem graczy (że wspomnę o kultowym „Frontier" czy serii „Privateer"). A więc – maski tlenowe włóż – schodzimy 6 stóp pod wodę.

Miasta Podwodne

Bo gdzieś tam w oceanie, w przyjemnej, omywanej falami zatoczce, żyje sobie podwodna cywilizacja. Tak, cała cywilizacja, i to w jednej zatoczce. Wszystko dlatego, że jest to ludek niewielki, wręcz mikroskopijny. Dla porównania można wspomnieć, że jeden z najbardziej poszukiwanych w podwodnym handlu przedmiotów – papieros – jest wielkości średniej łodzi transportowej, zaś płynący szybko żółw stanowi dla podwodnego miasta poważne niebezpieczeństwo. Żyjący na brzegu „duzi" oprócz niedopałków papierosów dostarczają też i innych surowców – metali (kapsle po butelkach) i miedzi (monety). Podwodni nauczyli się je pozyskiwać, jak również i inne owoce morskie – ryby, wodorosty oraz tajemniczy minerał – thorium, występujący w niewielkich kryształkach, z którego przy odpowiedniej temperaturze wydzielają olbrzymie ilości niezbędnego dla życia podwodnych kolonii tlenu. Mały ludek żyje więc sobie na dnie oceanu, i w sumie w niczym nie różni się od tych dużych na brzegu. Prowadzi swój handel, ma własną telewizję, sieć komputerową (!) i (a jakże) – własne wojny. W środku takiego konfliktu ląduje w swej żółtej łodzi podwodnej nasz bohater, z zawodu po trochu cwaniak, biznesmen, przemytnik i najemnik.

INFO	
Wydawca:	UBI Soft
Producent:	Criterion Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Yellow Submarine

Jak to zwykle w tego rodzaju grach bywa, zaczynamy z pustą kabzą i wielką chęcią. Nasz stateczek to wersja econ-fast: dwa silniki, kabina, ogłuszacz elektryczny i ssacz (Suck-o-Matic), który pozwala zebrać na podkład odnalezione „skarby". Wiedzeni głodem mamony wyruszamy na poszukiwania thorium. Upragniony pomarańczowy kryształ rozbijamy prądem na mniejsze kawałeczki, które zasysamy do ładowni. Samo thorium nie jest raczej zbyt przydatne, dlatego najlepiej zawieźć je do Rafinerii w jednym z rogów mapy. Tam uzyskamy najlepsze ceny na kryształki i będziemy mogli kupić ich przerobioną postać, którą z kolei odkupią z pocałowaniem w rękę w innych podwodnych miastach. I tak biznes się kręci. Po kilku sutych kursach stan naszego konta znacznie się poprawi, co pozwoli zainwestować w hak z liną czy magnes. Przydadzą się one w dalszych poszukiwaniach, tym bardziej że thorium będzie coraz mniej. Trzeba więc będzie się przerzucić na inne dobra – monety, kapsle, a nawet perły (występują rzadko, ale ich cena dochodzi w porywach nawet do 5000 kredytek). Warto w tym miejscu wspomnieć, że ceny na rynku kształtują się dość realistycznie na zasadach popytu i podaży. Oznacza to na przykład, że jeśli w jakimś mieście rozpoczniemy wyprzedaż miedzi, to jej ceny automatycznie pójdą w dół. Podobnie rzecz się ma, gdy w okolicy jakiegoś miasta występuje przesycenie da-





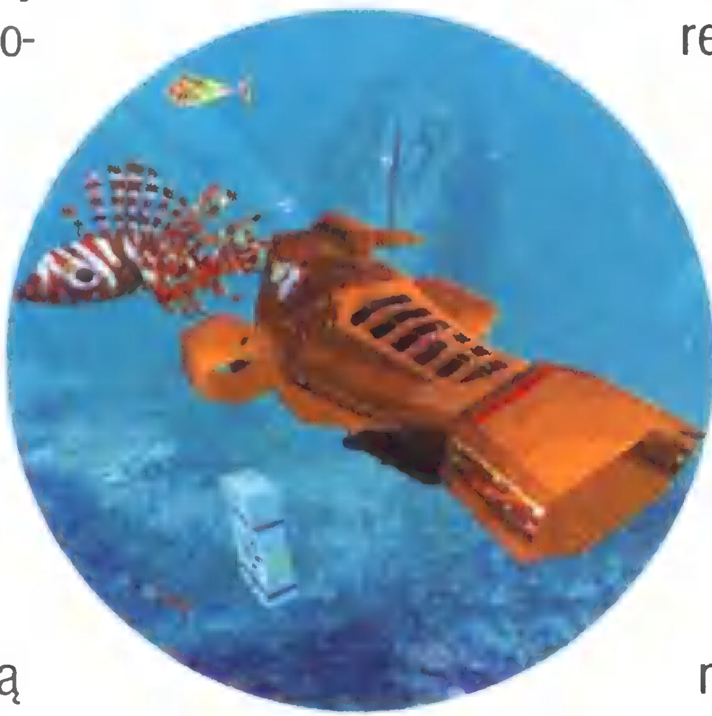


nego surowca – wszystkie informacje na temat kto, gdzie i jakie „złoża" odkrył, można znaleźć czytając przychodzącą pocztę elektroniczną.

Po pewnym czasie jednak handel przestaje być już interesujący i zaczynamy się rozglądać za ciekawszymi zajęciami. Tu z pomocą przychodzi trwająca cały czas wojna, o której donoszą serwisy informacyjne. Obie skłócone nacje – pomarańczowi (Bohine) i niebiescy (Prohan) oferują bogatym kupcom cały asortyment misji do wykonania. Zaczyna się od prostego eskortowania konwojów rybackich i ratunkowych. To, po stronie której nacji się opowiemy, nie ma większego znaczenia (chociaż osobiście wolę niebieskich – więcej płacą), ale należy pamiętać, że wiąże się to z gwałtownym pogorszeniem stosunków z miastami leżącymi po drugiej stronie frontu. Oczywiście wraz z postępami w grze poziom trudności misji będzie wzrastał – pojawią się zadania polegające na zniszczeniu wrogich jednostek czy zbombardowaniu baz. Do wielu z nich trzeba będzie słono dopłacić – często osprzęt, jaki musimy dokupić do naszego statku (wyrzutnie rakiet, flar, kapsuła ratunkowa, „wabik" na ryby, urządzenia podsłuchowe), jest dużo droższy od proponowanej nagrody. Niemniej „to się naprawdę opłaci", niczym pranie w pralkach Polar(oid), bo tylko w ten sposób można doprowadzić naszą przygodę do końca. Gwoli dopełnienia należy jeszcze wspomnieć o piratach, którzy tylko czekają na nieostrożnych i nie uzbrojonych kupców. Więc na niedobór atrakcji narzekać nie można.

Widoki zza Szyby

Są doprawdy imponujące. Engine graficzny przypomina trochę „Magic Carpet" – podobny sposób pokazywania podmorskiego dna, pełnego różnego rodzaju pagórków, rozpadlin i głębokich szczelin. Wbrew pozorom zamulone i mroczne głębiny nie muszą być wcale szare i monotonne. Autorzy z Criterion Studios postarali się maksymalnie je urozmaicić. Pomijając już sam wygląd podmorskich budowli czy radosne pomarańczowo-czerwone barwy pływających łodzi i batyskafów, wszędzie wokół nas tętni podmorskie życie. Dno porastają wodorosty, wśród nich kręci się cała rozmaitość różnokolorowych ryb, pływają potężne (dla podwodniaków) żółwie, zaś głębiny zamieszkują bardzo niebezpieczne kolczaste ryby, rażące prądem nieostrożnych poszukiwaczy. Dodatkowego smaczku dodają jeszcze walające się wraz z prądami wody metalowe śmieci-skarby, potężne puszki, zardzewiała kotwica, stare buty czy leżący w centrum krainy szkielet. Oczywiście wszystko to w szybkiej SVGA (na każdej Pentiawce powyżej 133) i pełnym trójwymiarze. Ucieszą się też posiadacze akceleratorów, dla których engine serwuje znakomite efekty świetlne – promienie prześwitujące przez powierzchnię wody czy refleksy na dnie. Niesamowicie wygląda też zmiana pory dnia – światło blednie, prześwitujące z góry promienie znikają, powoli robi się coraz ciemniej. W nocy pływanie jest możliwe tylko z włączonym reflektorem, a wtedy jego smuga wydobywa z dna coraz wymyślniejsze kształty, rozświetlając przy tym małe drobinki planktonu unoszące się w wodzie. Wierzcie mi – wygląda to naprawdę niesamowicie. Engine potrafi jeszcze wiele innych ciekawych sztuczek. Bardzo realistycznie wygląda na przykład holowanie na linie przyczepionego ciężaru – kapsla. Stateczkiem rzuca na wszystkie strony, ciągnie w dół, silniczki wyją niemiłosiernie. Podobne typowo „fizyczne" efekty występują na przykład po przepłynięciu obok ruchliwego żółwia. Całości dopełnia komplet znakomitych odgłosów podwodnego świata, od bulgotów, kap-kapów, aż po pojękiwania metalowej konstrukcji naszego stateczku przy intymnych kontaktach ze ścianami wąwozów czy teksty „gadane" przez radio. Poważnie nie dopracowane są tylko wybuchy, co psuje nieco ogólnie znakomite wrażenie.



Bul, Bul (tłum.– „Na Koniec")

„Sub Culture" to taki produkt, który najlepiej da się określić słowem „fajowy". Taki kolorowy, pozytywnie naładowany, przepełniony swoistym humorem (obie walczące nacje stylizowane są trochę na totalitarne reżimy – a telewizyjne newsy „Dywersja! Dywersja!" jako żywo przypominają inwazję imperialistycznej stonki na nasze socjalistyczne kartofle). Mimo tego, gra ani przez chwilę nie popada w infantylizm ani nie przegina w drugą stronę z realnością. Zdaje się, iż twórcom udało się znakomicie zrównoważyć wszystkie te elementy, tak aby „Sub Culture" podobał się zarówno młodym, jak i doświadczonym graczom. Właściwie jedyną jej wadą jest zbyt mały teren, po jakim pływamy, bo całą krainę i wszystkie miasta odkryć można już po pierwszych 2 godzinach grania. Oczywiście jej ukończenie trwa nieco dłużej, tym bardziej że z wykonywania samych misji raczej się nie wyżyje (a zawsze myślałem kontrakty rządowe to kopalnia złota), więc co jakiś czas trzeba zrobić przerwę i trochę „pozarobkować". Pod koniec gry staje się to już nawet irytujące, jednak nie zmienia faktu, że „Sub Culture" wart jest polecenia. Świeży i oryginalny pomysł, pierwszorzędne wykonanie oraz sam fakt, że gra z założenia jest hybrydą strzelanki, handlówki, a nawet pewnych elementów przygodówki, sprawił, że najnowsze dziecko Ubi Softu można uznać za jedną z ciekawszych propozycji, która przypłynęła do nas na fali świątecznych tytułów tej zimy.

Piotres

Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 95% Dźwięk 85%

Produkt pokroju „Privateera" i „Frontiera", z dużą dozą oryginalności. Na pewno warto przyjrzeć się mu bliżej.

WERDYKT **84%**

Jack Orlando

Na jesiennej Gambleriadzie niemiecka firma TopWare hucznie promowała swoje trzy najnowsze gry, m.in. opisywany dzisiaj „Jack Orlando". Ku mojemu zaskoczeniu wciśnięto mi kompakt z demem omawianej dziś gierki. Wróciwszy do domu odpaliłem demo i po piętnastu minutach grania krzyknąłem: MUSZĘ MIEĆ PEŁNĄ WERSJĘ!



INFO

Wydawca:	TopWare
Producent:	TopWare
Data wydania:	Już jest
Cena:	39.99
Dystrybucja:	TopWare
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM SB/GUS	





Akcja gry toczy się w Ameryce lat 30. Prywatny detektyw Jack Orlando do czasu zniesienia prohibicji miał pełne ręce roboty. Walka z przemytnikami alkoholu, mordercami i całą przestępczą hołotą z marginesu społecznego przyniosła mu wielką sławę i pieniądze. Jednak, gdy okres prohibicji się skończył Jack przestał dostawać poważne oferty zwalczania przestępców. Stoczył się bardzo, zaczął nagminnie pić tanią whisky i przestał o siebie dbać. Gdy pewnego razu wracał w nocy z baru, przypadkowo stał się świadkiem morderstwa. Przechodząc koło jakiegoś ciemnego zaułka usłyszał strzał i zobaczył dwóch mężczyzn – jeden z nich leżał na ziemi w kałuży krwi. Kiedy Jack podbiegł zobaczyć, co się stało, dostał od drugiego z nich po głowie i stracił przytomność. Rano obudził się koło trupa, a w pobliżu byli już policjanci. Został oskarżony o zabójstwo. Jednak zważając na fakt, iż jest starym znajomym inspektora policji, dostał 48 godzin na oczyszczenie się z zarzutów. I w tym miejscu do akcji włącza się gracz.

„Jack Orlando" jest przygodówką w starym stylu. Akcja, jak już wspomniałem, dzieje się w Ameryce lat 30, a dokładniej w pewnym małym mieście. W tamtych czasach Ameryka słynęła z porachunków wielkich gangów, brudnych interesów i korupcji, a prywatni detektywi mieli pełne ręce roboty. Nie wiem jak Wy, ale ja marzyłem o takiej grze. Pałętamy się po mieście, po pijackich spelunach czy też ekskluzywnych restauracjach i cały czas szukamy dowodów, śladów oraz rozmawiamy z ludźmi. Podczas gry przez cały czas czuje się tę atmosferę niepewności i lęku, czy zaraz ktoś nam nie wpakuje kulki w łeb. Zagadki są bardzo logiczne (a z tym bywa różnie w innych przygodówkach) i nie ma tu mowy o czymś takim jak otwieranie drzwi puszką po konserwach czy też uruchamianie samochodu zegarkiem. Tutaj widać, że autorzy naprawdę myśleli nad zagadkami i nie stosowali chwytów poniżej pasa. Jedną z najważniejszych czynności w prowadzeniu śledztwa jest umiejętne prowadzenie pogadanek (spoko, gra jest w całości po polsku, ale o tym później). Trzeba uważnie śledzić rozmowy i wyłapywać z nich wskazówki zbliżające nas ku rozwiązaniu sprawy. W grze spotykamy bardzo dużo ludzi żyjących własnym życiem i borykających się z własnymi problemami. Interfejs jest bardzo przyjazny dla gracza. Jackiem sterujemy jedynie za pomocą czterech komend: rozmawiania, oglądania, dawania/brania oraz dawania w zęby. Jest to bardzo wygodne i przyjemne rozwiązanie, dzięki czemu granie nie jest męczące. Nagrane po polsku dialogi są na naprawdę wysokim poziomie zarówno od strony technicznej, jak i treściowej, a czasem starają się wnieść nawet małą dawkę lekkiego humoru. Oprawa graficzna jest – jak na dzisiejsze czasy – bardzo dobra. Pięknie ręcznie rysowane tła wyświetlane są w wysokiej rozdzielczości i w 16-bitowym kolorze. Postacie też są zrobione prześlicznie, widać że były rysowane i animowane przez profesjonalistów. W programie jest także trochę wstawek w stylu filmu animowanego (nie bez powodu gra nosi podtytuł – „A Cinematic Adventure"). Wszystkie ważniejsze czynności, np. przeszukiwanie szuflad czy używanie przedmiotów, pokazywane i animowane są w okienku. A muzyka? O muzyce można by duuużo pisać. Stworzona została przez światowego kompozytora Harolda Faltermayera, który stworzył ścieżkę dźwiękową do masy filmów, m.in. do „Gliniarza z Beverly Hills" czy „Top Gun". Muzyczka naprawdę pasuje do tamtych czasów i zrobiona jest profesjonalnie. Wpada w ucho i powoduje, że już po krótkim czasie zaczynamy sobie ją mimowolnie nucić.

Jednym słowem, giera jest znakomita. Atrakcyjną ma również cenę – niecałe 40 zł. Tak! Za tak niewielkie pieniądze otrzymujemy grę zrobioną na światowym poziomie! Na koniec zostawiłem małą niespodziankę – program w całości stworzyli Polacy (oczywiście z wyjątkiem muzyki)! Co prawda występujących w barwach niemieckich, ale jednak! No, kończę już mój wywód i wracam w skórę Jacka, żeby tylko mnie nie kropnęli w tym zaułku...

Krzyś



Grafika 89% Grywalność 89%
Oryginalność 86% Dźwięk 92%

Za takie pieniądze?! TAKA GRA? Kupować!!!

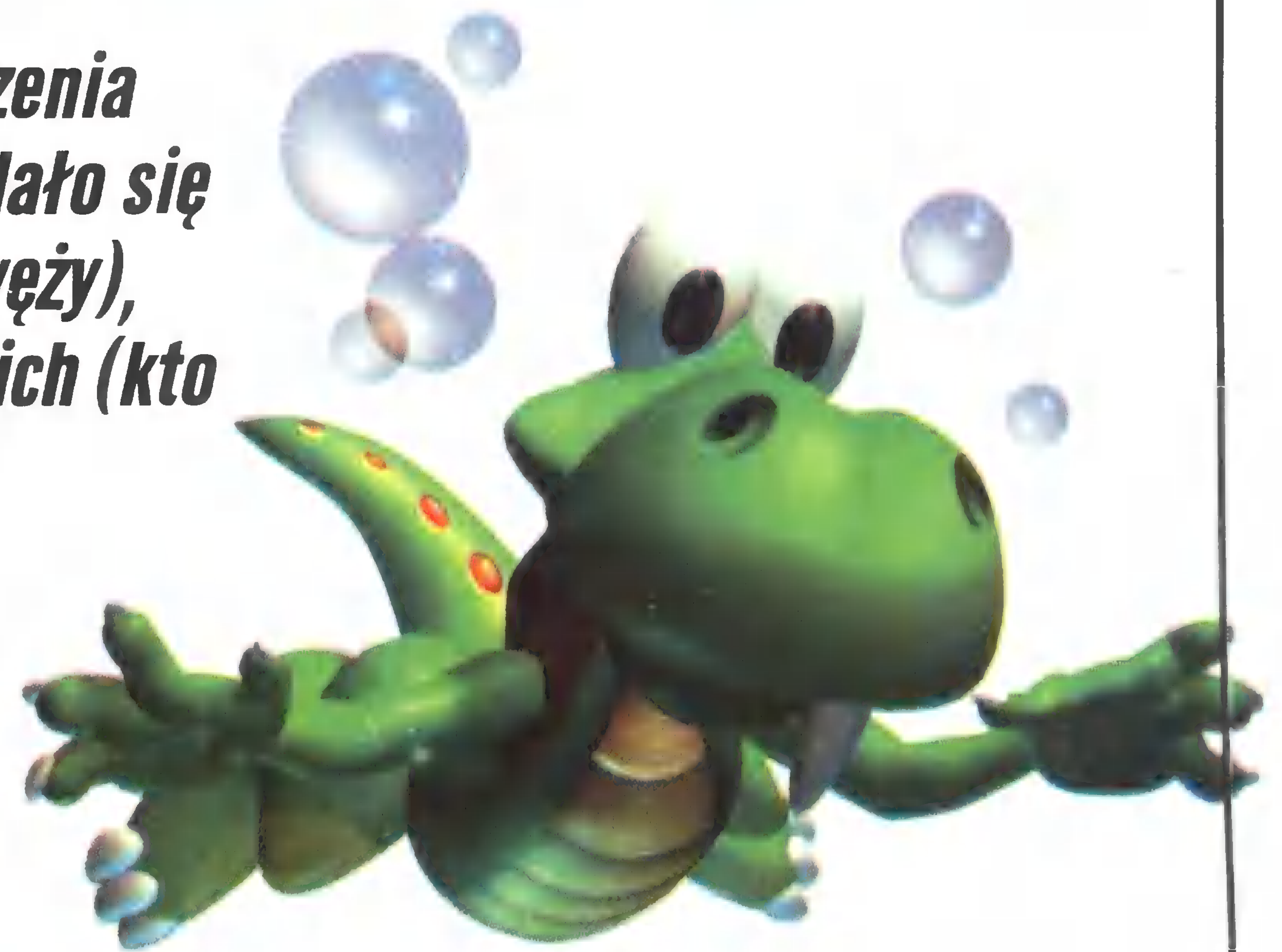
WERDYKT 88%







O krokodylach krąży wiele kłamliwych i krzywdzących te śliczne stworzenia plotek. Mówi się że gryzą, są obleśne, a do tego nie myją zębów. Nie udało się dotąd ustalić kto te plotki szerzy (podejrzewa się spisek jaszczurek i węży), wiadomo tylko, że szkodzą one krokodylom i opuszczone przez wszystkich (kto chciałby przyjaźnić się z takim...) w samotności ronią krokodyle łzy.



Croc

Lecz ja pragnę wyjaśnić całą tę sprawę i pokazać, że krokodyl może być cool gościem. Posłużę się tu przykładem pewnego krokodyla o imieniu Croc, który jest bohaterem pewnej gry komputerowej. Nie wiemy skąd przybył, lecz wiemy, że przygarnął go lud zwany Gobbosami. Jak wszyscy pamiętają z lekcji biologii, Gobbosy są to małe, raczej pulchne sierściuchy z wytrzeszczonymi ślepkami, o wesołym usposobieniu. Jako że słyną one z gościnności, przyjęły ciepło małego Croca do swego społeczeństwa. Sam król czuwał, by jego mały, zielony przyjaciel nauczył się wszystkiego co istotne w życiu każdego stworzenia. Croc miał jednak swój wzór, który naśladował i, do którego pragnął się upodobnić. Tym wzorem była dla niego, jako że uwielbiał grać na komputerze, Lara Croft. Postanowił, że będzie taki jak ona: odważny, nieugięty, a do tego seksowny. Kupił sobie nawet plecak, taki jak nosi Lara. Opanował wszystko do perfekcji, a nawet miał coś, czego Lara nie miała. Mianowicie ogon. Wszyscy patrzyli na niego z podziwem, gdy przechadzał się główną ulicą po mieście, machając nim zalotnie w różne strony. Tak, niewątpliwie był kimś. Ale jemu to nie wystarczało. Chciał ratować innych, zdobywać skarby, przeżywać najróżniejsze przygody. Co wieczór unosił swój krokodyli pyszczek ku niebu i prosił o jakiś mały kataklizm, ewentualnie małego potwora. I stało się. Potwór przyszedł i poza tym, że był brzydki i śmierdzący to na dodatek porwał największego przyjaciela naszego kochasia – króla Gobbosa III. No i jak to z takimi zwykle bywa – zwiał. Tego już było za wiele. Rozsierdzony na maksa Croc postanowił uratować króla i jego poddanych.

Na początku Croc nie bardzo kumał jak można się tych bęedzwałów pozbyć, ale potem przypomniał sobie o swym długim, twardym przymiocie. Tak, ogon to jest to! Wyruszył więc nasz bohater w świat, by pokonać zło i dowieść swej waleczności lub odejść w hańbie. To, które z tych możliwości wybierzesz zależy od ciebie graczu, bo to Ty będziesz kierować poczynaniami naszego słodkiego maleństwa w jego niebezpiecznej ekspedycji. Pragnę Cię jednak ostrzec, że gdy raz zasiądziesz przed swym monitorem to nikt naprawdę, nikt nie odciągnie Cię od niego, póki nie doprowadzisz gry do szczęśliwego zakończenia. Jeśli jednak na kilka dni zrezygnujesz ze snu, jedzenia i ogólnie rozumianego świata zewnętrznego, czekają cię niezapomniane chwile, które będziesz wspominał całe swoje życie. Zwłaszcza jeśli masz akcelerator, jesteś wyjątkowo zagrożony uzależnieniem, bo pierwsze co spostrzeżesz to otaczające Cię piękno świata (oczywiście 3D). Efekty świetlne to czysta poezja – wszystko miga, świeci najróżniejszymi kolorami. Muzyka dogrywana z kompaktu jest także super, wesołe kawałki dodają grze beztroskiego klimatu. Nawet to co robimy z wrogami nie może być uznane za zabójstwo. Na końcu każdej krainy czeka na nas boss, który nie jest zresztą tak naprawdę zły. Został on zamieniony przez TEGO NAPRAWDĘ ZŁEGO w jakąś zmutowaną poczwarę, aby naszego ogoniastego powstrzymać. Sam Croc jest cały czas uśmiechnięty, a odgłosy które wydaje on czy też uwięzione sierściuchy są super. No i to jego machanie ogonem... Nie bez powodu wspomniałem na początku Larę. Croc porusza się jak ona, pływa podobnie no i jest równie pociągający. Gdybyśmy byli krokodylami, oglądalibyśmy Croca i jemu podobne na rozkładówce w PlayCrocu. Jego zdjęcia stałyby przy łóżku każdej dziewczyny, a chłopcy robiliby wszysko, by się do niego choć trochę upodobnić. Gra jest super, hiper i naprawdę gra się w nią z większym zainteresowaniem niż w niejedną „dorosłą" grę. Jedyne do czego można by się przyczepić to może to, że jest trochę schematyczna i dla wytrawnych graczy za prosta. Ale co tam... jest genialna i te drobiazgi (wierzcie mi, w tej grze to się nie rzuca w oczy) nie potrafią zepchnąć jej z piedestału dla najlepszych platformówek na PC i też na inne sprzęty grające (wersja na nasze blaszaki jest ładniejsza niż ta na Szarą S(t)onkę). Po prostu „Croc" rządzi. Niejedna i niejeden z Was zechce krokodyla do domu, a później kto wie... może nawet małżeństwa... Wracając jednak do rzeczywistości mam nadzieję, że zmienicie zdanie o krokodylach i nie będą już one nigdy więcej samotne. **GRS**





INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Fox Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Gra jest super, hiper i naprawdę gra się w nią z większym zainteresowaniem niż w niejedną „dorosłą" grę.

WERDYKT 93%

Ruszający twardziel zawył znajomo „dryt-pik-pik-ziuuuu", a mój złakniony wzrok przetaksował płytki, aż natrafił na jakąś nową. Było tam napisane „Need For Speed 2 – Special Edition"

„Edycja Specjalna" ukazała się dlatego, że „Need for Speed 2" (GK 6/97) nie odniósł spodziewanego sukcesu. I jeśli mam być szczery, nie bardzo rozumiem, dlaczego tak się stało. Właściwie jedyną zasadniczą wadą „NFS2" były horrendalne wymagania sprzętowe, które dyskwalifikowały ten produkt w opinii wielu graczy. W SVGA nawet na P166 chrupało, a tymczasem inne wyścigi na takim sprzęcie wyglądały wręcz przytłaczająco. Szefostwo Electronics Arts postanowiło więc pójść z duchem czasu. Wszyscy, którzy myślą, że poprawiono i zoptymalizowano engine, są oczywiście w błędzie – ten jest bez zmian. W „Need For Speed 2 – Special Edition" zaimplementowano za to obsługę najpopularniejszego ostatnio akceleratora – 3Dfx. Sama idea wyścigów również dobrze już znana – superkosztownymi bryczkami dla prawdziwych snobów rozbijamy się po bezdrożach najdziwniejszych krain. Do wyboru mamy rozegranie mistrzostw, pojedynczy wyścig na czas bądź z przeciwnikiem, ewentualnie zabawa w sieci lub we dwóch (dwoje) – na podzielonym ekranie. Wszystko to dzieje się na znanych już z „NFS2" trasach. Do tego dodano jedną dodatkową – Last Resort – dość ciekawą wariację na temat dżungli Ameryki Południowej, wodospadów, piramid Majów i wnętrz wulkanów (niech żyje realizm!). W sumie tras jest teraz osiem, co w porównaniu do takiego na przykład „Screamer Rally" (4) jest wynikiem bardzo pozytywnym. Brawa należą się też autorom za 4 nowe samochody – Ferrari 355 F1, Ford Indigo, Ford Mustang Mach III i Italdesign Nazca. Aby sprawiedliwości stało się zadość należy dodać, że samochodziki te to na razie jedynie prototypy nie na sprzedaż i po drogach raczej nie jeżdżą. Ba – często brak nawet pełnej dokumentacji co do osiągów. Jednak jak na serię „NFS" przystało – w programie mamy dość dużo filmików, historii i miły głos lektora, który pokrótce zapozna nas z każdym z pojazdów. W sumie więc park maszyn jest imponujący – 12, i przebija ten z „International Rally Championship". W jeździe jest również kilka zmian na lepsze. Po pierwsze – grafiką zajmuje się teraz wudu (bez akceleratora gra dalej chrupie na P166), a wraz z obsługą standardu Glide dostaliśmy masę bajerów graficznych. Mgła, rozmyte teksturki i efekty świetlne (zobaczcie Hollywood!) sprawiają, iż całość wygląda znacznie ładniej, a dzięki akceleratorowi liczba wyświetlanych klatek animacji gwałtownie rośnie już na P133. I to w rozdzielczości 640x480. Z kosmetycznych szczegółów trzeba dodać poprawę realizmu, co objawia się m.in. znacznie lepiej zrobionymi kolizjami – teraz samochody nie wylatują na 10 metrów w górę przy byle stłuczce, za to efektownie kręcą bączki i sypią iskrami. O porządne dachowanie czy „kręciołę" trzeba się naprawdę postarać. Przydałoby się jeszcze realistyczne odwzorowanie uszkodzeń, ale może to już w części trzeciej... Czy warto kupić „Edycję Specjalną"? Niewątpliwie tak, tym bardziej że jest to „stand-alone", więc mogą się też skusić wszyscy ci wielbiciele wyścigów, którzy „NFS2" jeszcze nie widzieli. **Piotres**





Need For Speed 2
Special Edition

Jeżeli czytujecie Wywłoki, to z pewnością już wiecie, że jakiś czas temu zrobiłem „prawo jazdy". No i jeżdżę! Statystyki policyjne również zdają się to potwierdzać. Jednak już po zapłaceniu pierwszego mandatu odeszła mi ochota do wcielania w życie zasad „Destruction Derby". Wróciłem więc do domu, z mocnym postanowieniem odpalenia jakiś niezłych wyścigów...

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Pioneer**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**





Grafika 95%	**Grywalność 85%**
Oryginalność 50%	**Dźwięk 95%**

Odjazd z piskiem opon. Ale tylko na 3Dfx.

WERDYKT 85%

Test Drive 4

Coś drgnęło ostatnio na rynku gier wyścigowych. Pojawiło się kilka interesujących tytułów, ale wciąż nie są one w stanie zdystansować prowadzącej trójki - „IRC", „NFS2 Special Edition" i „Screamer Rally". Być może weteranom z Accolade i ich serii „Test Drive" to się uda?



INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Accolade**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**160.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

O „Test Drive" słyszałem jeszcze zanim kupiłem swój pierwszy komputer (Atari 65 XE). Ach co to było za przeżycie – wyścig prawdziwymi samochodami, zabójcza liczba kolorów (bodajże 8), widok ze środka, i (co najważniejsze) ekscytująca ucieczka przed policją. U nas wtedy była milicja, i jedynym o czym można było pomarzyć, to ucieczka maluszkiem przed rozpadającą się nyską na sygnale. Ach – to były czasy, tylko pograć w takie cudo – dumałem sobie. Natomiast pierwsze bliskie, żeby nie powiedzieć intymne, kontakty nawiązałem z „Test Drive 3", który był na tyle fajowym wyścigiem, że pierwszą noc spędziłem śpiąc z nosem przy monitorze. A później pojawiły się CD-ROM-y i Pentiumy, zaczął się wyścig zbrojeń. Accolade odpadła gdzieś po drodze, aby wypłynąć całkiem niedawno, przy wydaniu niezłego „Test Drive Off-Road", w którym ścigaliśmy się samochodami terenowymi po bezdrożach i wertepach. Jednak była to tylko przygrywka do kolejnej „jazdy testowej", wydanej z numerem 4. Gra pozwala pościgać się na jednej z sześciu tras. Kolejne, ale w tych samych sceneriach, będą udostępniane po pomyślnym zaliczeniu jednego z 4 trybów pucharowych. Oczywiście różnią się one stopniem trudności i umiejętności potrzebnych aby dotoczyć się na metę na tej przyzwoitej (czyli pierwszej) pozycji. Poza tym jest jeszcze „Single Race" do treningów oraz znana nam już z „Monster Truck Madnesş" opcja Drag Race. Jest to przyjemne urozmaicenie – dwóch zawodników staje obok siebie na prostym odcinku drogi, i wygrywa ten, kto jako pierwszy dosięgnie mety. Problem w tym, że meta jest oddalona o jakieś 400 metrów, więc samochód trzeba znać jak własną kieszeń, a profesjonalizm w obsłudze skrzyni biegów i lukaniu na obrotomierz również mile widziane. Ogólnie liczba tras i opcji jest raczej standardowa, i nie ma się do czego przyczepić. Za to największym asem „Test Drive 4" jest park maszyn. Bo oprócz tradycyjnych gablotek w stylu Nissan 300ZX, Jaguar XJ220, Dodge Viper, Chevrolet Corvette, jest wersja tegoż ostatniego z roku 1969 (!), a poza tym takie kwiatki, jak Shelby Cobra, Chevrolet Camaro ZL1 czy Chevelle. Jednym słowem – ktoś nareszcie sobie przypomniał, że lata 70. i 60. też miały swoje cooltowe bryki, i takie właśnie potworne ryczące kolumbryny możemy w „Test Drive 4" poprowadzić. To jest naprawdę rajcujące.

Tym ciekawiej wygląda cała gra, gdy wyjedziemy wreszcie na trasy. W ich projektowanie włożono dużo trudu i serca. Zbudowane są podobnie jak to miało miejsce w pierwszym „NFS", czyli nie jako zamknięte kółka, a jako nitka drogi „od startu do mety". Oznacza to też, że po ulicach poruszają się i zwykłe pojazdy, najczęściej 5 razy wolniej niż my. Miejscami tłok jest niemiłosierny, ale, jak mówi pierwsze prawo Piotresa – „jazda w ruchu ulicznym – to dopiero jest jazda". Grafika otoczenia jest bardzo bogata. Cały czas spotykamy coś nowego, „dekoracje" cieszą oko, a takie bajery, jak na przykład zabytkowe tramwaje na ulicach San Francisco czy potężne górki znane z większości kręconych tam filmów, tylko dodają smaczku całości. Również modele wszystkich pojazdów występujących w grze wykonano starannie i w miarę realistycznie. Miejscami psuje się tylko muzyka, bo techno do jazdy Camaro pasuje tak, jak nie przymierzając – Józef Oleksy do tytułu Miss Polski. Jeśli chodzi o engine to „TD4" jest prawdziwą rzeźnią. Płynna VGA zaczyna się na gołym P200, a SVGA już na 133, ale tu niezbędnym warunkiem jest 3Dfx onboard. Mimo tego wykonanie trzeba ocenić bardzo wysoko.

I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że całość taka twórcza, taka piękna i taka realistyczna, jest tak chorobliwie niegrywalna. Nasz wózek trzyma się drogi i naturalnie kołysze, ale niestety – również



naturalnie wchodzi w zakręty, poślizgi i zrywa gumy. Poza tym każda najmniejsza stłuczka to koziołki, piruety i strata cennego czasu. A o wypadek w „TD4" naprawdę nietrudno (czas reakcji na jadący z przeciwka samochód przy prędkościach 300 km/h to na oko 0,6 sekundy). Dlatego też całość jest zbyt trudna, aby dawało się pograć bez frustracji. Trochę szkoda, że tak znakomicie zapowiadające się wyścigi spaprał ktoś, kto zapomniał, że kraksy to integralna część tych gier, ale z realizmem ich odzwierciedlania też nie można przeholować... ***Piotres***





Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 92% Dźwięk 80%

Dosyć przyzwoity i obszerny produkt, któremu, niestety, zabrakło grywalności.

WERDYKT 77%



walić wszytkie latarnie, co spowoduje, że wróg nas będzie słabo widział. Pada deszcz. Widać kałuże, a w nich realistycznie wyglądające refleksy światła. Grafika jest po prostu ekstremalnie piękna (że się tak wyrażę)! Widać przywiązanie autorów do najdrobniejszych detali.

Jednak aby w pełni docenić możliwości graficzne programu, należy mieć odpowiedni sprzęt. Cóż, na moim P120 gra wlokła się niemiłosiernie w wyższej rozdzielczości. Aby pograć w 640x480, należałoby mieć chociaż P133... Szkoda że gra nie obsługuje niestey akceleratorów graficznych – wtedy by musiała wyglądać nieziemsko. I to jest jedyna, największa wada gry – brak obsługi dopalaczy. Słów kilka o dźwięku – jest jeszcze bardziej zakręcony niż w „Quake"! Świetna muzyka audio, od której włosy stają dęba i równie zakręcone odgłosy. Muzyka jest po prostu doskonała – nastrojowa, mroczna, tak jak powinna być w porządnej grze doomopodobnej. Efekty dźwiękowe? Chyba najporządniejsze, jakie miałem okazję usłyszeć – krzyk kolesia, któremu odstrzeliłem obie ręce, na zawsze pozostanie w mojej pamięci... Cóż, obiecałem wspomnieć o arsenaliku naszego gieroja. Jest naprawdę imponujący. Mamy shotguna, oraz dwururkę (tak, tak, tą z „Dooma 2"). Potężna siła ognia, ale za to jest bardzo wolna (przeładowywanie).

Chasm: The Rift

Przychodzą takie chwile, kiedy nie ma praktycznie nic sensownego, w co można byłoby pograć. W oczekiwaniu na takie hity, jak „Quake 2" (piszę te słowa w połowie listopada) czy „Unreal", często przechodzą niezauważone perełki, takie jak opisywany tu „Chasm – the Rift".

INFO

Wydawca:	Digital Integration
Producent:	Megamedia
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX4
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

No, cóż, kiedy zobaczyłem okładkę tej, gry już nie chciało mi się w nią grać... Ale pozory mylą. Przecież mogłem dostać coś gorszego, nie? „Chasm" to typowy naśladowca „Quake". Typowa strzelanina FPP, gdzie prujemy naszym bohaterem po ciasnych korytarzach bazy, rozwalając napotkanych wrogów z coraz to wymyślniejszych pukawek. Najmniej ważną rzeczą w takich gierkach jest oczywiście fabuła, która rozwija się w miarę naszej gry. Historyjka jest, jak to zwykle bywa, banalna – ot, kosmici z innych wymiarów atakują Rosję (nowość, zawsze były Stany), niszcząc wszystkie elektrownie nuklearne. Niestety, Obcych nie da się zabić, ponieważ aby to zrobić należałoby ich wpierw złapać (logiczne, nie?). Przybysze posługują się tunelami międzywymiarowymi, dzięki którym udaje im się uciekać po udanej akcji sabotażowej. Nasz heros (tym razem możemy sami wybrać dla siebie imię) zostaje dokładnie poinstruowany o celach misji. No i zaczyna się jatka... Jak już mówiłem, nie byłem nastawiony przychylnie do tej gry. Dopiero kiedy ją odpaliłem, a mój młodszy brat wrzasnął „Daj grać!", stwierdziłem, że jednak nie jest ona taka zła. Można by rzec – jest genialna! Grafika „Chasm" jest wykonana w klimacie „Quake". Zresztą, jak nie ustrzec się podobieństw skoro jest zrobiona na enginie „Qauke". No, ale wracamy do grafiki. Dawno już nie widziałem tak świetnie animowanych potworów. Każdy ma swoje specyficzne ruchy, każdy inaczej ginie! To jest coś. Nigdy nie zapomnę widoku, jak mój (młodszy – ale nie będę się już powtarzał) brat tocząc pianę z pyska zamordował z zimną krwią oddział żołnierzy wroga. Robił to powolnie, rozkoszując się każdym wrzaskiem worga – ot, wpierw odstrzelił rączki, potem nóżki, a na końcu główkę... Drugiego żołnierza potraktował Blade Gunem (jedna z fajniejszych pukawek, ale o tym za chwilę) – rozerwało go wpół... Szczególnie sadystyczny uśmiech pojawił się na jego twarzy jak wywalił kilkanaście granatów w jednego kolesia – cóż, zawsze wiedziałem, że z moim bratem jest coś nie w porządku. Grafika jest dopracowana do perfekcji. Weźmy na przykład pierwszy level. Stojąc na podwórzu prowadzącym do fabryki, możemy roz-





Kolejna fajna sprawa to mój ulubiony Blade Gun – strzela on „kompaktami (jeśli ktoś widział „Dark Angel" z Dolphem Lundgrenem, to będzie wiedział o co mi chodzi), które przecinają kolesi na połowę. Mamy jeszcze Miniguna, działko plazmowe, nieodzowny granatnik i to chyba wszystko. Niezły arsenał, nie?

Nie zdążyłem powiedzieć, że grę zrobili Rosjanie. Właśnie takie produkty mogą spokojnie konkurować z najnowszymi hitami zachodnimi. Zapomniałbym dodać – gra podzielona jest na cztery epizody. Na końcu każdego z nich bijemy się z Bossami. Co do fabuły, to jest tu dosyć fajny pomysł zaczerpnięty z „Terminatora: Future Shock". Przed każdą misją dostajemy briefing z wyszczególnionymi zadaniami..

Czas na małe podsumowanie. Moim zdaniem, gra zasługuje na wysokie noty, ponieważ jest dopracowana w każdym calu.

Szycha

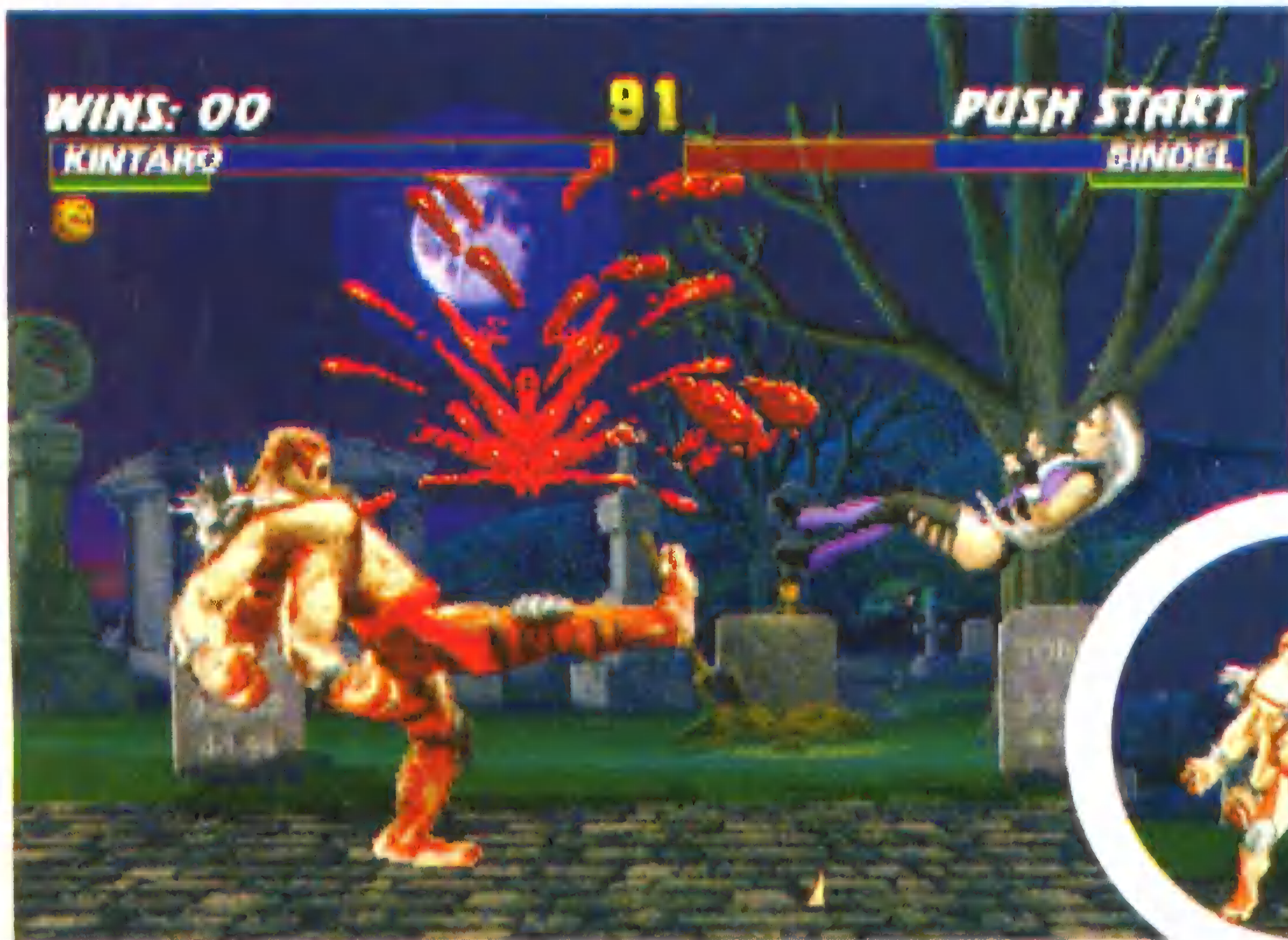
Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Dobra alternatywa dla maniaków „Quake". Wysoka grywalność, niskie wymagania sprzętowe – czego więcej chcieć?

WERDYKT 82%

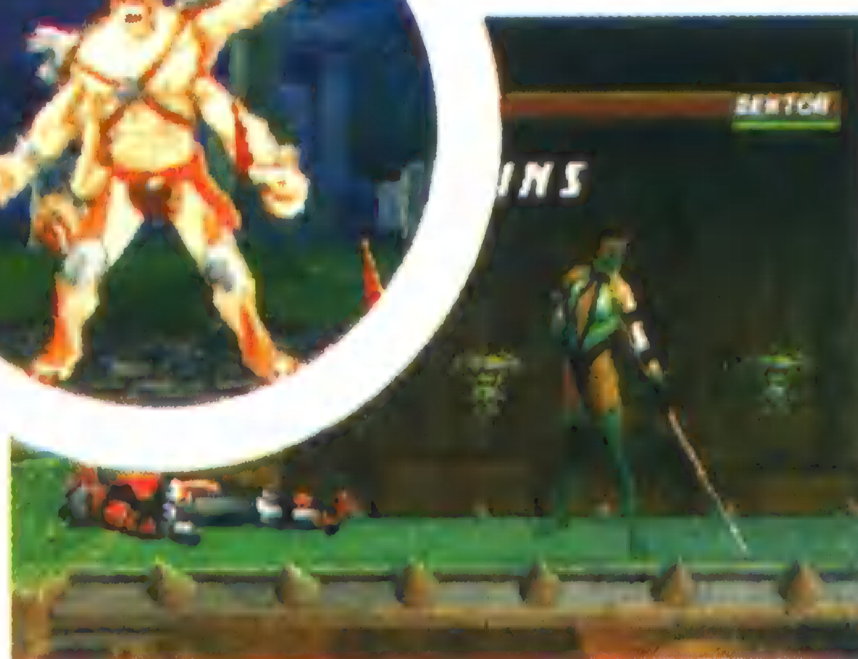
Mortal Kombat Trilogy

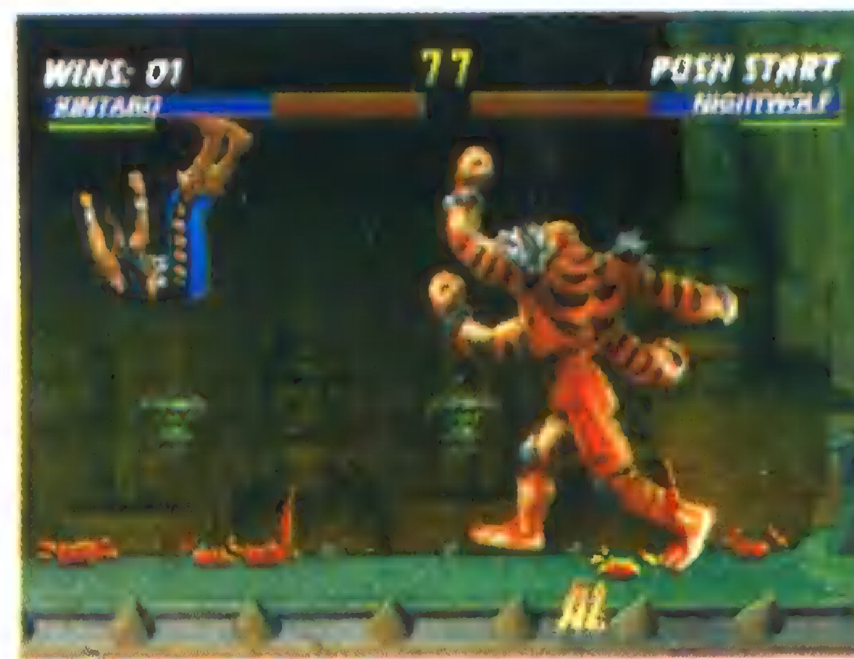
Wszyscy ludzie mają takie uczucie od czasu do czasu, które żabojady nazywają deja-vu („gdzieś to już widziałem"). Odpal „MK: Trilogy", a nie opuści Cię ono ani na chwilę...











Pierwszy „Mortal Kombat" był szokiem dla graczy i developerów. „To jak to można zdigitalizować postacie i grać nimi? Bez zapotrzebowania na moc stacji Silicon Gfx?" — zapytał niejeden. „MK" zaskakiwał grafiką i hektowiadrami krwi. Drugi „MK" nie oferował wiele więcej rzeczy — odpadło kilka postaci, kilka nowych przyszło. Trzeci, poza kolejnymi przetasowaniami „plejerów", zawierał kilka metod skończenia z przeciwnikiem: można było okazać mu zabawny dowód przyjaźni, podarować w akcie łaski trochę życia, zamienić w płaczące dziecię. Oraz, oczywista, wykonać krwawo-efektowny Fatality, dla których obejrzenia podkładałem się w walkach przez pierwsze kilkanaście minut. Ale co z tego? Ludzie pograli, porozmawiali o tajnych ciosach i poszli sobie. Więc autorzy serii postanowili zbić jeszcze troszkę więcej forsy. Jak wyglądają gry z tej serii każdy wie, z tego powodu tym razem pozwolę sobie na niedzielenie tekstu na fragmenty, tylko polecę po całości. „MK Trilogy" (może „MK 3.5"?) był pierwszym „MK" na konsole i to się chwali. Ale pytanie: czy dlatego można go od razu konwertować na PeCeta? Gra nie wnosi nic nowego do gatunku i, niestety, jak na dzisiejsze standardy jest co najmniej mierna. Już słyszę popleczników słynnego Bigosa, którzy zarzucają mi lamerstwo. Spieszę z wyjaśnieniem: owszem, też byłem fanatykiem tej serii, też uwielbiałem specjalne ciosy Sub-Zero, tę krew, harpun Scorpiona i „torpedę" Raydena. Ale co z tego? Czy zaślepienie i przywiązanie powinno mieć wpływ na ostateczną ocenę produktu? Uważam, że nie. Dlatego „MKT" oceniłem tak, jak oceniłem.

„Być albo nie być" — pomyślałem, przymierzając się do wyjęcia harpuna z krtani.

Ale jest w tej produkcji kilka nowych rzeczy. Agressor mode — bajer polega na tym, że od okładania swojego przeciwnika pięściami rośnie agresja naparzającego i po pewnym czasie osiąga apogeum. Wtedy jeden cios i ofiara pada na natę czy na cokolwiek innego.

Innymi novae są warianty rozgrywania walki w multiplayer. Oczywiście, na jednym komputerze i na jednej klawiaturze. Można grać w trybach dwóch-na-dwóch, który toczy się jak klasyczny mano-a-mano, lecz w momencie czyjegoś zgonu wkracza drugi gracz i zabawa zaczyna się od nowa. A dla wielodzietnych rodzin (pozdrowienia dla Grubego, bo wchodzę na jego działkę :]) istnieje tournament mode, gdzie zmaga się ze sobą w systemie pucharowym aż ośmiu zawodników. I tu kolejna ciekawostka, bo po wygranej zwicięzca ma możliwość wybrania nagrody. Widać kilkanaście przycisków, a pod każdym kryje się niespodzianka, jak np. walka z super-ultra-bossem, możliwość obejrzenia zestawu ośmiu fatalities czy wszystkich efektownych możliwości zakończenia walki — najpierw seria wyżej wspomnianych, po czym kilkanaście animality, kilka babality i friendships. Wygląda to bardzo zabawnie i warto dlatego stoczyć te osiem walk — gra odsłania wszystkie swoje sekrety i to bez męczącego Gracza naciskania klawiszy.

Przybyło też kilkanaście nowych postaci — w sumie jest ich aż trzydzieści dwie. I tak mamy dwa warianty Sub Zero — „rozebranego" i zamaskowanego, przy czym każdy z nich ma inne specjale. Oprócz wszystkich postaci z „MK1", 2 i 3 są też nowi (zieloni) uczestnicy — na przykład ERMAC, NOOB. Grać też można superbossami Kano, Goro, Motaro i Kintaro — ale zabawa nimi jest po prostu nudna i nieciekawa. Grafika? Jest taka, jak w poprzednich częściach gry, a ponadto w DOS-ie są krzaki. Tak samo na pełnym ekranie Win 95, ale jest na to sposób: zmniejszasz rozdzielczość ekranu do 640x480, odpalasz grę — uruchomi się w 320x200, a potem z menu Screen wybierasz opcję „2x screen". Et voila, ale szkoda, że nie można grać w fulskrinie pod DOS-em... Skoro jestem na obszarze wizualnym, to przedstawię kolejną wadę programu: intro składa się z kilkunastu linii napisów, które suną z dołu na górę!!! Czy w dobie filmów na CD przystoi robić coś takiego? Żeby chociaż jedno zdjęcie dali, ale nie... Przy okazji: nie polecam grania pod Win 95 (chociaż mało kto ma inną możliwość), gdyż program jest wyjątkowo niestabilny i wykrzaczenie zajmuje mu średnio cztery minuty grania. Pod NT4-5 jest już lepiej, ale też nie cudownie. A teraz odpowiem na najważniesze dla Was pytanie: kupić, czy nie? Otóż nie. Giera nie oferuje nic nowego, a liczba zmian jest po prostu śmieszna. Ja czekam z przygotowaną gotówką na „MK4".

CeFeK BoWMorde!

INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Midway**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**169.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC, PSX, N64**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Grafika 70% Grywalność 70%
Oryginalność 57% Dźwięk 78%

Jeśli koniecznie musisz, to kupuj. Ale poza sentymentem ta decyzja nie ma logicznego wytłumaczenia. Nihil novi.

WERDYKT 71%

INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Bungie
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	





Myth: The F

Witajcie w ten piękny, bezchmurny poranek. Zerknijcie tylko na nieskazitelną biel kafelków i od razu wyrzućcie z siebie wszystko co nastraja was pesymistycznie. Oto bowiem dane Wam będzie sycenie się najnowszym dankiem ze stajni Bungie.

Taaak.... Co, już słyszeliście... Kto do licha cisnął tym pomidorem... Przestańcie ludziska.... Ciiiiiiiszaaaaaaaaaaa!!!! (A teraz didaskalia): Sala zamiera w bezruchu, patrząc z pokorą na wyłaniające się zza kotary legiony poplecznikόw Suicida, znanych jako Zombie. Nooooo. Co to ja chciałem? Aha... Więc zamiast tej niekonstruktywnej szamotaniny z ochroną posłuchajcie miłośnicy taktyki, co zwojowali nasi nowi znajomi.

Ja w kwestii formalnej...

Ponieważ – jak wiemy – nasza prawdziwa historia ma już co najmniej kilka ładych tysięcy lat, a mimo to specjalistów od jej badania wciąż jak na lekarstwo (za to od interpretacji to co chwila mamy nowego proroka) nasi ukochani producenci postanowili wesprzeć podupadający temat gier fantasy (ponoć tych super-rasowych). Wyskrobali więc z niemałym mozołem pewną strawną historyjkę, którą postanowili nam opchnąć. Oczywiście należałoby sprodukować jakiegoś wroga publicznego... No i oczywiście jest nim tak zwane Zło, panoszące się po wszechświecie. Tak się jakoś zdarzyło, iż owo zło postanowiło spędzić wakacje na naszej planetce (tzn. na planetce, na której toczy się akcja gry). Z grobów poczęły wyłazić maszkary (co zasmuciło niejednego zięcia) i wszelkiego rodzaju umarlaki wydały wojnę wszystkiemu co żywe, piękne, itp... Rzecz jasna udało im się prawie obalić (uch, ale grunge!) niemalże wszystkich żywych władców. Prawie, poza osławioną Dziewiątką, która pozbierała do kupy resztki armii cesarskiej i zaczęła rozpaczliwą obronę.... która trwała siedem lat (żywotne juchy). Ty, drogi graczu wkraczasz na arenę walk w czasie gdy kampania toczy się wokół pewnego wielkiego miasta, w którym ukryły się szczątki armii polowych. Masz szansę, walcząc w kolejnych misjach, na odwrócenie losu wojny (na cud na miarę roku 1920 raczej bym nie liczył). A więc, jak mawiał arcyfilozof myśli praktycznej i samorealizacji, niejaki A. Słodowy: zrób to sam!





Raz go w brzuszek i po misiurze

Cała zabawa w herosa powoli zmierza ku jednemu. Dowodząc poszczególnymi jednostkami w kolejnych starciach mamy wywalczyć tzw. przestrzeń operacyjną i... wygrać! (cholerka, ale oryginalne, nie!). Cała giera stworzona została jako klasyczny real-time umieszczony w przestrzeni 3D. No i właśnie tutaj za-

JEDNOSTKI

To tylko kilka wybranych sylwetek naszych przeciwników, całość dobrze poznają tylko właściciele ORYGINAŁÓW! Trzymajcie się, burżuje!

Siły Światła

Wojownicy – podstawa Twojej armii. To ochotnicy lub najemnicy rasy ludzkiej służący Ci w zbożnym dziele pokonania upadłych lordów. Są dość słabi i stanowią typowy przykład mięcha armatnego, w większej grupie potrafią być groźni.

Krasnale – te małe humanoidalne stworzonka to korpus saperski twych sił. Posiadają niezbędną wiedzę w obchodzeniu się z materiałami wybuchowymi i mogą kłaść takowe pola minowe lub pełnić funkcję „moździerzy". Bardzo przydatni, w walce wręcz słabi.

Strzygonie – dawni „goryle" cesarza. Wraz z jego upadkiem ich elitarna sztuka walki łopatą i zdolności leczenia przy użyciu mandragory czynią je wybitnie użytecznymi w momentach przełomowych bitew. To Czerwony Krzyż z dodatkiem Waffen SS.

Siły Mroku

Ghoul – pożeracze trupów występują w armii Ciemności jako forpoczta nadciągających sił. Dość zwinni i szybcy, potrafią nieźle namieszać w szeregach łuczników. Ich kły i wielkie tasaki to także niezgorsze narzędzia „pokoju i miłości".

Skrzadła – to zatraceni niegdyś utracjusze, którzy zaprzedali się Złu. Dziś lewitują nad polem walki i ciskają we wroga zatrute włócznie, pełniąc rolę łuczników. Dość słabi w walce wręcz potrafią w większej grupie zadać szybki cios i błyskawicznie prysnąć w las.

Cienie – to widmowe postacie niegdyś wielkich magów, którzy zakończyli swą ziemską wędrówkę i zostali wezwani przez siły ciemności, by walczyć przeciw swemu potomstwu. Posiadają wielką moc magiczną i.... panicznie boją się wody (kenkarty pływackiej chyba nie wyrobili).





allen Lords





czynają się schody... Nasi kochani programiści zapewnili nas o niebanalnej grafice. To fakt, niebanalna pikseloza bez 3Dfx-a. Gwoli prawdy oddaję honor po obejrzeniu wersji gry na dopałce... to naprawdę majstersztyk (ale my, bidacy-polacy, możemy co najwyżej poprzełykać ślinę). Następną sprawą jest ów real-time. W ogóle nie można zwolnić tempa giercowania i jedyne co nam pozostaje do zrobienia to zwerbowanie jakiegoś koleżki, który wypatrywał będzie skąd nadciągają główne siły wroga, gdy my wdepniemy w jakieś łajno. Wygląda to niewesoło. Nasz scenarzysta specjalnie się nie wysilał i sprodukował nam fabułkę i samą gierke w stylu „prosto jak po sznurku". Przypomina to kolejne odcinki „Stawki większej niż szycie" gdy nasz chemiak J(od)-23 musiał wykiwać Brunnera bo inaczej.... Sachsenchausen albo zmiana koszulki klubowej. Zwyczajnie zostaje nam narzucony pewien tok postępowania, od którego odejścia nie ma. Opanowałeś mostek? Baardzoo łaaadnie. No to teraz pozbieraj to mięcho z pola i naprzód, za górką kolejna rzeczka. Mimo zastosowania ciekawych (nieco „sztabowych") map, oczywiście stworzonych na modłę fantasy, ruchy strzałek na nich niczego nam nie wytłumaczą, bo trzeba być idiotą, żeby patrzeć na te słodkie animacje i jeszcze z zapartym tchem wysłuchiwać naszego lektora. Bo przecież i tak będziemy musieli znowu tłuc to co nam każą. Jeśli to ma być rozgrywka, w której gracz jest prawdziwym kreatorem biegu wydarzeń, to nie tędy droga, Panowie. Za to dalej jest już słodko. Nasi producenci postanowili ubarwić nieco szablonowe zainicjowanie gry, wciskając w nią sporo własnej radosnej inwencji. Przybrała ona postać całkiem sporego garnituru najróżniejszych zdechlaków (popatrzcie na tabelkę). To wielki plus tej gierki. Następnym jest naprawdę nieźle dopracowane AI. Po wysłuchiwaniu prawdziwych tyrad kolejnych producentów na temat łebskości ich zabawek wasz redakcyjny strateg po prostu posiwiał, zestawiając to z rzeczywistością. Bryndza... A tutaj.... Wreszcie coś się dzieje. Nasi przeciwnicy ze wszech miar upodobali sobie różne formy obejść naszej linii, a to z flanki, to znowu przeczekując aż przejdziemy obok ich kryjówek. Wreszcie ktoś spostrzegł, że łucznicy w starciu bezpośrednim są tylko mięchem armatnim. (Dzięki Ci Boże, że doczekałem – Jagd). Samo wykonywanie misji to także niezła w gruncie rzeczy zabawa. Taktyka zmienia się jak prezydenci w republikach bananowych. To wieeelki plus tej giery, dla tego „mięcha", warto czasami zapomnieć o innych niedociągnięciach. A chyba właśnie dla oddania właśnie tej formy walki ta gra powstała.



I jeszcze na koniec

W zasadzie „Myth..." jet wielką nowością, ale nic ponadto. Kontrowersyjność tej gierki pozwoliła jej na sięgnięcie po laury w różnego rodzaju TOP listach. Ale na naprawdę dopracowany produkt przyjdzie nam jeszcze poczekać. No chyba że ktoś uwielbia toporowanie kolesi po sieci, wtedy nabiera to rumieńców.

Jagd52&Suicide









Grafika 72% Grywalność 75%
Oryginalność 65% Dźwięk 60%

„The Fallen Lords"? Bungie stanowczo powinna zmienić tytuł, te skojarzenia...

WERDYKT 70%

Elder Scrolls Leg

„Battlespire" jest pierwszą częścią nowej serii gier, pozwalającej na poznanie tajemnic i historii krainy Tamriel, świata, w którym działa się akcja cyklu „Elder Scrolls". W tej i następnych grach poznamy kluczowe momenty, przełomowe zdarzenia, które później opiewane były w legendach.



INFO

Wydawca:	**Virgin**
Producent:	**Bethesda**
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

W grze wcielamy się w postać młodego ucznia (lub uczennicy), studiującego tajniki magii i egzaminowanego w wieży nazywanej Battlespire. W czasie, kiedy tam przebywasz, zdradziecki imperialny mag Jagar Tharn nawiązuje szatański pakt z Mehrunes Dagon, złym władcą Daedra. Pakt ten ma przypieczętować śmierć bądź też przejście na stronę zła uczniów... Większość z zapowiadających się dobrze przyszłych magów poddaje się – ale przecież nie Ty!

Pierwsze pytanie, jakie nasuwa się wszystkim miłośnikom serii – co się zmieniło? Po pierwsze i najważniejsze – można już grać w kilka osób! Może jest to i wyraz ulegania modzie, ale – jakże ważny dla graczy, fanatyków RPG: mogą oni połączyć się w drużyny, o wzajemnie się uzupełniających możliwościach. W tym celu można używać sieci lokalnej LAN bądź też grać przez Internet lub serwer MPlay.



Autorzy z Bethesda Software postanowili również włączyć do gry możliwości gry przeciwko sobie – popularny i znany ze strzelanin 3D tryb „Deathmatch" oraz tryb „Team vs Team". W tym przypadku można wybrać do walki jeden z standardowych poziomów gry bądź też wykorzystać specjalnie w tym celu zaprojektowane mapy.

To, co stanowiło o uroku serii „Elder Scrolls", nadal stanowi najważniejszą i najokazalszą część gry. Kiedy rozpoczynasz nową rozgrywkę, musisz stworzyć sobie postać, którą będziesz prowadził. Musisz określić jej imię i płeć, wygląd twarzy (w niewielkim stopniu), przynależność do jednej z sześciu ras, które żyją na Tamriel, oraz wybrać jedną z osiemnastu specjalizacji zdefiniowanych przez autorów gry. To ostatnie stwierdzenie nie jest do końca prawdą: jeśli tylko zechcesz, a jesteś już zaprawionym w bojach fanem RPG, możesz stworzyć własną kastę – dostajesz do dyspozycji 4700 punktów (w czasie gry pojedynczej, w grach zespołowych może to być od 1000 do 9000 punktów, zależnie od trybu), które wydajesz zgodnie z własnymi potrzebami na cechy postaci oraz na jej wyposażenie.



Masz do dyspozycji osiem podstawowych atrybutów, które opisują postać, wpływające na niektóre z dziewiętnastu zdolności, umiejętności, zgrupowane w trzy zestawy cech: trzech podstawowych, używanych i rozwijanych najczęściej, trzech głównych, rozwijanych rzadziej i sześciu dodatkowych. Atrybuty początkowo mają wielkość 50, przy maksymalnej – 100, ale podczas tworzenia postaci nie można przekroczyć wielkości 75 ani obniżyć parametru poniżej 10. Oczywiście – zwiększanie parametru zmniejsza liczbę dostępnych punktów budowy postaci, a zmniejszanie powiększa ten limit. Podobnie jest ze zdolnościami, tyle tylko, że górna ich granica wynosi 60% (im jest to bliższe 100%, tym większe są szanse na pomyślne wypełnienie czynności związanej z daną zdolnością). Należy pamiętać, by rozważnie rozdysponować tutaj punkty, w sposób odpowiedni do zadań stawianych przed tworzoną postacią.

Istnieje jeszcze jeden element kształtowania „osobowości" naszego bohatera: wady i zalety. Tutaj właśnie zaistnieje możliwość określenia niewrażliwości lub nawet pełnej odporności na czystą magię, ogień, lód, pioruny i trucizny (albo – na niską ich tolerancję, albo nawet uczulenie na nie), zablokowania możliwości korzystania przez postać z pewnych rodzajów broni, elementów zbroi czy też metali... Znajduje się tu możliwość zmiany mnożnika punktów magii (przeliczanych z Inteligencji) oraz włączenia lub wyłączenia jednej z cech: dobrego słuchu, adrenaliny (przyspieszenie działania w niebezpiecznych sytuacjach), zdolności atletycznych, szybkiego powrotu do zdrowia, odtwarzania sił i zdolności magicznych oraz możliwości pochłaniania ataków magicznych. W tym też miejscu można zakupić czary – mamy do dyspozycji dwa-



nds: Battlespire

dzieścia siedem różnych zaklęć, wykorzystujących jedną z pięciu postaci magii. Tutaj także znajduje się sklep z elementami uzbrojenia oraz przedmiotami magicznymi.

Istnieje piętnaście rodzajów broni, od sztyletu, poprzez kuszę, łuki, topory, włócznie i rohatyny, aż do dwuręcznych mieczy. Mogą być one wykonane z jednego z dziesięciu metali: od najsłabszego, żelaza (ma ono modyfikator uszkodzeń −1), aż do daedricu (z modyfikatorem +6). Zbroja została podzielona na sześć elementów: hełm, naramienniki, pancerz, rękawice, spódniczkę, osłaniającą biodra i uda, oraz buty. One również mogą być wykonane z jednego z wymienionych materiałów... Prócz nich można jeszcze zakładać koszule, peleryny, spodnie, a wszystkie te elementy (włącznie z bronią i zbroją) mogą być zarówno magiczne, jak i przeklęte (równocześnie – przedmiot może obniżać jedną charakterystykę, podnosząc inną)! Kombinacji jest bardzo dużo!

Kiedy skończysz jakiś poziom, będziesz mógł podbudować statystyki swojej postaci, po czym użyć jej (w wyższej klasie sprawności) w trybie multi-player – warto jest skończyć grę samemu, zanim zabierzesz się za wykańczanie kolegów.

Wybaczcie mi, że tak wielki fragment poświęciłem na opis tworzenia postaci, ale jest to element, który jest zarówno szalenie ważny w dalszej grze, jak i ten, który w największym stopniu wpłynął na moją ocenę tej gry. Ale przejdźmy już dalej, do samej rozgrywki...

Jeśli widziałeś poprzednie części serii „Elder Scrolls" – interface gry nie zmienił się nazbyt mocno. Poza kilkoma drobnymi przeróbkami – wszystko jest takie, jakie było wcześniej. Ekran został podzielony na dwie części: obraz widziany przez postać oraz listwę stanu (można ją ukryć tak, że widoczne będą tylko paski stanu zdrowia i energii magicznej oraz kompas). Z listwy można wywołać poszczególne ekrany gry – księgę czarów, mapę generowaną w czasie podróży, przedmioty posiadane, oraz przejść do opcji gry. Kliknięcie na twarzy postaci powoduje przejście do ekranu statystyk, a kliknięcie na kompasie wyświetla spis przycisków, używanych w grze. Wszystkie te opcje (poza ostatnią) są również dostępne za pomocą klawiszy funkcyjnych.

W grze można poruszać się i działać na kilka sposobów, ale najwygodniejszy i najefektywniejszy to połączenie sterowania ruchami za pomocą klawiatury oraz rozglądanie się, operowanie przedmiotami i walka przy zastosowaniu myszki. O ile tego pierwszego nie trzeba komentować, to nieco informacji o myszce się przyda – kliknięcie lewym przyciskiem powoduje wyświetlenie ekranu kontekstowego, w zależności od tego, co na nim widnieje. Jeśli jest to postać, możesz z nią porozmawiać (jeśli wyrazi na to zgodę), jeśli stoisz przed maszyną – uruchomisz ją. W ten sposób również otwierasz drzwi, schowki i skrzynie oraz penetrujesz resztki pozostałe po zabitych przeciwnikach. Prawy klawisz myszki ma zastosowanie odmienne – służy wyłącznie do walki. Tym, którzy są zaznajomieni z poprzednimi częściami cyklu, nie trzeba tego wyjaśniać, ale zapewne nie wszyscy z Was to wiedzą: bronią ręczną walczy się przytrzymując prawy klawisz myszki i wykonując nią jakiś ruch. W zależności od tego, jaki on będzie, spowoduje to cięcie, pchnięcie lub uderzenie o różnej mocy i szansie powodzenia. Jeśli korzystasz z łuku lub kuszy – musisz mieć przygotowany pocisk. Jeśli chciałbyś trafić – musisz poczekać, aż pojawi się tarcza sygnalizująca wycelowanie pocisku.







Podobnie jak w przypadku broni, tak samo jest z rzucaniem czarów – należy wybrać wroga, a później użyć odpowiedniego zaklęcia. Warto zauważyć, że można przyporządkować osiem broni lub czarów klawiszom funkcyjnym, dzięki czemu można ich bardzo łatwo używać.

W czasie swojej podróży będziesz się zapewne spotykać z różnymi postaciami – z niektórymi możesz, ale z niektórymi – musisz porozmawiać. Kiedy dojdzie do tego, pojawi się odpowiedni ekran. Na jego górze pojawia się kwestia postaci, a po prawej stronie ekranu, obok wizerunku rozmówcy – Twoje odpowiedzi i pytania, jakie możesz zadać.

Tyle o rozgrywce. Może teraz coś o sprzęcie... Jak na dzisiejsze czasy, to wymagania nie są wygórowane, ale... To wymagania minimalne; żeby gra pokazała co może – konieczne jest znacznie więcej. Zwłaszcza że – jak zapowiedziało Bethesda – nie można wykonać wersji przeznaczonej dla istniejących akceleratorów 3D, z powodów ich ograniczeń technicznych. Być może pojawi się wersja dla Voodoo 2...



Mimo wszystko – gra i tak wygląda świetnie! W trybie SVGA oczywiście, gdyż trybu VGA nie polecałbym nikomu, kto chciałby się zarazić bakcylem „Elder Scrolls". X^{n}gine jest dość wydajny, pozwala na kształtowanie przepięknych światów, wielokształtnych pomieszczeń i ścian łączących się pod dowolnymi kątami. Pod względem graficznym nie mam grze wiele do zarzucenia, mimo braku możliwości wykorzystania akceleratorów 3D. Istnieje również możliwość usunięcia z gry scen okrutnych. Ale istnieją i minusy – postacie oraz ruchome elementy nie są obiektami trójwymiarowymi (jak np. w „Quake"). Są to zwykłe obrazki, zbliżenie się do których, z dowolnej strony, zawsze ukaże tę samą płaszczyznę (coś w rodzaju „Dooma").

Podobnie jest, niestety, z dźwiękiem – z jednej strony znakomita, nastrojowa muzyka z kompaktu, a z drugiej – przeciętne odgłosy wydawane przez potwory i rzucane czary.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z grywalnością i poziomem trudności, jaki gra reprezentuje: jest on bardzo wysoki. Świat stworzony przez zespół Juliana LeFay, sposób obsługi i działania, zasługuje na najwyższą nagrodę. Wprawdzie narzucone zostało tutaj ograniczenie swobody, jakie nie występowało w poprzednich grach tej serii (trzeba skończyć jeden poziom, by przejść do następnego), ale może wyjdzie to grze na dobre? Jeśli dołoży się do tego fakt, że inteligencja komputerowych przeciwników jest na zdecydowanie wyższym poziomie niż było to w poprzednich częściach, można stwierdzić, że gra jest trudna. Trudna jest również z innego powodu – językowego. Niestety, w Polsce niewiele osób włada biegle językiem angielskim, a jest to warunek konieczny do osiągnięcia sukcesu w grze. I to właśnie w bardzo dużym stopniu wpłynęło na moją ocenę tej gry...

Wist

Grafika 80% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Jeśli znasz dobrze angielski, masz porządny komputer i jesteś fanem RPG – zagraj! Być może będzie to najlepszy RPG tego roku...

WERDYKT 85%



Hellfire

Wygląda na to, że kolejna firma dołączyła do grona wyznawców filozofii Tureckiego z kabaretu Olgi Lipińskiej. Filozofię tę można podsumować retorycznym pytaniem: „Co by tu zrobić, żeby zarobić i się nie narobić?"

Mowa tu o firmie Sierra i jej nowym produkcie pod tytułem „Hellfire". „Hellfire" to dysk rozszerzający do „Diablo" i muszę przyznać, że wieść o planach wypuszczenia tego cudeńka wywołała u mnie gwałtowną reakcję w postaci wzmożonego ślinienia się zwanego potocznie ślinotokiem. Trudno uwierzyć, że od premiery „Diablo" minął już ponad rok, a mimo to gra nadal cieszy się niezwykłą popularnością. Co prawda opinie o niej są podzielone, ale grono Diablomaniaków jest pokaźne i ciągle dołączają do niego kolejni fascynaci. Główną tego przyczyną niewątpliwie jest serwer Battle.net, gdzie do upadłego można zespołowo uganiać się za różnorakimi szkaradzieństwami bądź zasadzać się na cwaniaczków, którzy mają o sobie zbyt wysokie mniemanie. Z tego też powodu wszyscy oczekiwali pojawienia się „Hellfire" z drżącym sercem i wielkimi nadziejami. Jak jednak te nadzieje i oczekiwania mają się do rzeczywistości?

Na początek zajmiemy się nowinkami „Hellfire". Pierwsze co natychmiast rzuca się w oczy, to obecność nowej klasy postaci. Jest to Monk (po naszemu zwany Mnichem). Stanowi coś pośredniego między Magiem i Rycerzem czyli jest dość silny i ma niezłe zdolności magiczne. Kolejną niespodzianką są dwie nowe lokacje po cztery poziomy każda, gdzie napotkamy całą masę (około 30) nowych stworów oraz dwa nowe demony, z którymi przyjdzie nam się rozprawić. Pierwsza z tych lokacji to Hive, gdzie w bardzo organicznie wyglądającej scenerii zapolujemy na Defilera strzegącego przed niepożądanymi gośćmi (czyli nami) swojego królestwa. Rozprawienie się z owadopodobnymi paskudztwami zleci nam pasący swoje krowy wieśniak i po wykonaniu za niego całej brudnej roboty możemy spodziewać się nagrody. Dodatkowym bodźcem do ganiania za Defilerem jest fakt, że po wyprawieniu go na tamten świat (ciekawe dokąd przenoszą się po śmierci demony?) wśród jego szczątków znajdziemy mapę, która umożliwi nam wejście do Krypty Demonów, gdzie będziemy mogli zmierzyć się z innym nieciekawym typkiem o nazwie Na-Krull. Jeżeli chodzi o czary to z pewnością warto wyuczyć się takich jak Ring of Fire, Lightning Wall, Berserk – sprawia, że przeciwnicy zaczynają wyrzynać się nawzajem a nam pozostaje tylko kibicowanie oraz Search, dzięki któremu nie przeoczymy już żadnego cennego przedmiotu leżącego wśród doczesnych szczątków naszych niefortunnych przeciwników. Do ciekawszych broni zaliczyć można Gnat Sting – strzelający seriami łuk, a na dumnie wypięty tors warto włożyć Demon Plate Armour bądź Bovine Plate. Wśród nowych kreatur najbardziej podobał mi się Gravedigger, którego głównym zajęciem jest kopanie grobów, a gdy się zmęczy usiłuje zatłuc nas szpadelkiem, niewątpliwie po to, by jego ciężka praca nie poszła na marne. To chyba wyczerpuje listę nowości i innowacji. Cała reszta to prostu nasz dobry znajomy „Diablo", którego znowu przyjdzie nam wykończyć, jeżeli chcemy grę ukończyć. Muszę przyznać, że ponowne pokonywanie tych samych poziomów i słuchiwanie tych samych dialogów jest odrobinę nużące. W „Hellfire" można skorzystać z usług wyhodowanej w „Diablo" postaci, więc moja Łuczniczka nawet nie spociła się zbytnio, błyskawicznie kosząc opozycję na niższych poziomach. Dopiero zagranie Monkiem dostarczyło kilku mocniejszych wrażeń, w sumie jednak nie wywołało takich emocji jak pierwsze noce spędzone przy „Diablo". I teraz dochodzimy do najważniejszej rzeczy. Wszyscy, którzy w swojej naiwności liczyli na to, że ze swoimi nowymi zabawkami zrobią furorę na Battle.necie lub doprowadzą kumpli do rozstroju nerwowego MOGĄ O TYM ZAPOMNIEĆ!!!. Autorzy „Hellfire" nie uznali za stosowne włączyć do gry opcji multi-player! W rezultacie za wcale niemałą sumkę pieniędzy otrzymujemy napisaną ponad rok temu grę, uzupełnioną co prawda o kilka elementów, ale poza tym zupełnie nie zmienioną (no może poza początkową animacją), a ponadto pozbawioną swojej głównej atrakcji. Starym wyjadaczom nie pozostaje więc nic innego jak zacisnąć zęby i cierpliwie poczekać kilka miesięcy na „Diablo II". Natomiast wszyscy ci, którzy dotąd z Diablo się nie zetknęli (dotyczy to zapewne pensjonariuszy zakładów zamkniętych lub powracających z pozaziemskich wojaży) i którzy nie mają dostępu do Internetu bądź nie zaznali dobrodziejstwa sieci mogą teraz kupić za cenę upgrade'u całego „Diablo" ze wszystkimi dodatkami, co nie zmienia jednak faktu, że to co rok temu było rewelacyjne, teraz straciło wiele ze swej świeżości i atrakcyjności. **_Jacek „Macho" Mackiewicz_**

INFO

Wydawca:	**CUC International**
Producent:	**Synergistic Software**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, gra „Diablo"**



Grafika 60% Grywalność 60%
Oryginalność 50% Dźwięk 50%

Starym wyjadaczom nie pozostaje więc nic innego jak zacisnąć zęby i cierpliwie poczekać kilka miesięcy na „Diablo II".

WERDYKT **55%**

Deeper Dungeons

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Bullfrog
Data wydania:	Już jest
Cena:	69.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 8MB RAM, „Dungeon Keeper"

Ach, jak pięknie jest widzieć zło rozprzestrzeniające się po wszystkich krainach, wraz ze smrodem fekaliów, żółci i przypalonej kaszanki. Jak cudownie wiedzieć, że Avatar nie żyje, a wszystkie ziemie należą do nas...zaraz, zaraz, czy aby na pewno wszystkie...?



Odchodząc z Bullfrog, Peter Molyneux zostawił po sobie m.in. prawa do dalszego korzystania z pomysłu i engine „Dungeon Keeper". Bossowie Electronics Arts zrobili z tego natychmiastowy użytek, bowiem niecałe pół roku po premierze „DK" dostajemy dysk „The Deeper Dungeons". Sam ojciec „Strażnika Lochów" nie przyłożył już do tego dodatku swej genialnej ręki. Nie załapał się też nawet na „Specjalne podziękowania" na liście płac, co nie najlepiej świadczy o jego byłych współpracownikach.

Jeśli ktoś już nie pamięta, czym był „Dungeon Keeper", to zaraz to przypomnę (a nawet jeśli wszyscy pamiętają, to i tak to zrobię – muszę przecież czymś zapchać tę stronę, prawda? ;-). Najmłodsze dziecko założyciela Bullfrog, który notabene po jego wydaniu odszedł ze swej firmy, a które po niemałych bólach przyszło na świat tego lata, okazało się być produktem bardzo udanym. Najpierw w histerię wpadli wszyscy redaktorzy – posypały się wysokie oceny (zasłużone, to fakt), nagrody i tytuły. Później w znacznie bardziej stonowaną histerię popadli sami gracze, dzięki którym „Strażnik Lochów" szybko znikał z półek sklepowych, więc gra sprzedała się w ilościach zadowalających. Również w naszym kraju „DK" narobił sporo zamieszania, głównie ze względu na promocyjną imprezę zorganizowaną przez IPS w pubie „Loch" oraz (a może przede wszystkim) znakomite spolszczenie całości. Koniec końców ta niepowtarzalna strategia, pozwalająca nam budować podziemne lochy, kierować całą masą przebrzydłych kreatur spod ciemnej gwiazdy, popędzić gdzie pieprz rośnie wszystkich szlachetnych bohaterów i po prostu ukazująca uroki bycia złym, stała się hitem, i pojawienie się opisywanego dziś add-onu było tylko kwestią czasu. Fabuła „The Deeper Dungeons" jest tak prosta, że aż absurdalna. Oto dopiero co pokonany Avatar został wskrzeszony (po raz już trzeci, o czym wiedzą wszyscy, którzy skończyli „DK") przez swych obrzydliwie prawych pomocników. Teraz znów zbiera armie sił Dobra, aby Cię raz na zawsze wykończyć. Oczywiście Ty też zbierasz swe armie – Zła – aby Jego raz na zawsze wykończyć. Ot i cała filozofia, dzięki której trafia do nas 15 nowych misji oraz 15 poziomów dla ludzi grających w sieci. Z listy nowych rzeczy warto wymienić jeszcze kilka kosmetycznych poprawek – choćby lepszą grafikę lochów (sufity) czy dopalone algorytmy sztucznego inteligenta. Nasi wrogowie stali się bardziej agresywni. W sytuacji swej znacznej przewagi cały czas nękają nas atakami, a nie, jak to było poprzednio, biernie obwarowani oczekują naszych „odwiedzin". Ogólnie trzeba powiedzieć, że poziom trudności wszystkich 15 misji jest dość wyrównany i wysoki. Wiele wymaga też odnalezienia konkretnej i jedynej, wymyślonej przez autorów ścieżki, w jaki można je zaliczyć.

Dodatek potrzebuje pierwotnego „DK" i zadowala się skromną ilością miejsca na dysku. Gracz może od razu wybrać sobie z listy dowolną z 15 misji. Trochę szkoda, że nie połączono ich jakimś sensownym wątkiem fabularnym, nie przygotowano też mapy nowej krainy, którą można podbić. Zabrakło też jakichkolwiek nowych filmików (nawet intra!). Jednym słowem – autorzy nie wysilili się nawet minimalnie, a dodatkowe poziomy są dla graczy-fanatyków, którzy skończyli „DK" (co nie było znowu takie proste) i wciąż im mało. Aż się prosi o nowe stwory, kawałki



muzyczne, zaklęcia, pułapki – nic z tego. Za to nareszcie zobaczyłem, jak wygląda tak gra w SVGA, bo „DK" na moim zeszłym już P100 chodził co najwyżej w VGA, tymczasem teraz na P200 (wiem, że się chwalę) w wysokiej po prostu śmiga, hie, hie... Nigdy nie darzyłem dodatków „coś-tam disk" specjalną sympatią, niemniej jest kilka takich, które szanuję, np. te do „Steel Panthers" czy „Balance of Power" do „X-Wing vs. TIE Fighter", które dodały tym grom całkiem nowego wymiaru. Tymczasem, brutalnie rzecz ujmując, „The Deeper Dungeons" nie daje praktycznie nic. Zabrakło chyba trochę przebłysku geniuszu nieobecnego Petera M. (na przykład sławny poziom, ujawniający się tylko przy pełni księżyca). Autorzy po prostu koncertowo poszli na łatwiznę, czym zapracowali sobie na poniższą, przeciętną ocenę. ***Piotres***

Grafika 85% Grywalność 85%
Oryginalność 10% Dźwięk 80%

Gratka dla fanatyków „DK", ale tak naprawdę praktycznie nic nowego. Ani potworów, ani czarów, ani pułapek, ani...

WERDYKT 65%

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**NovaLogic**
Data wydania:	**Kwiecień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

F-22 Raptor

NovaLogic postanowiło odkurzyć nieco swój starszy przebój, „F-22 Lightning II". Przerobili endżyn na VoxelSpace II, skompilowali pod Win95 i dodali troszkę realizmu. Czy im się udało?



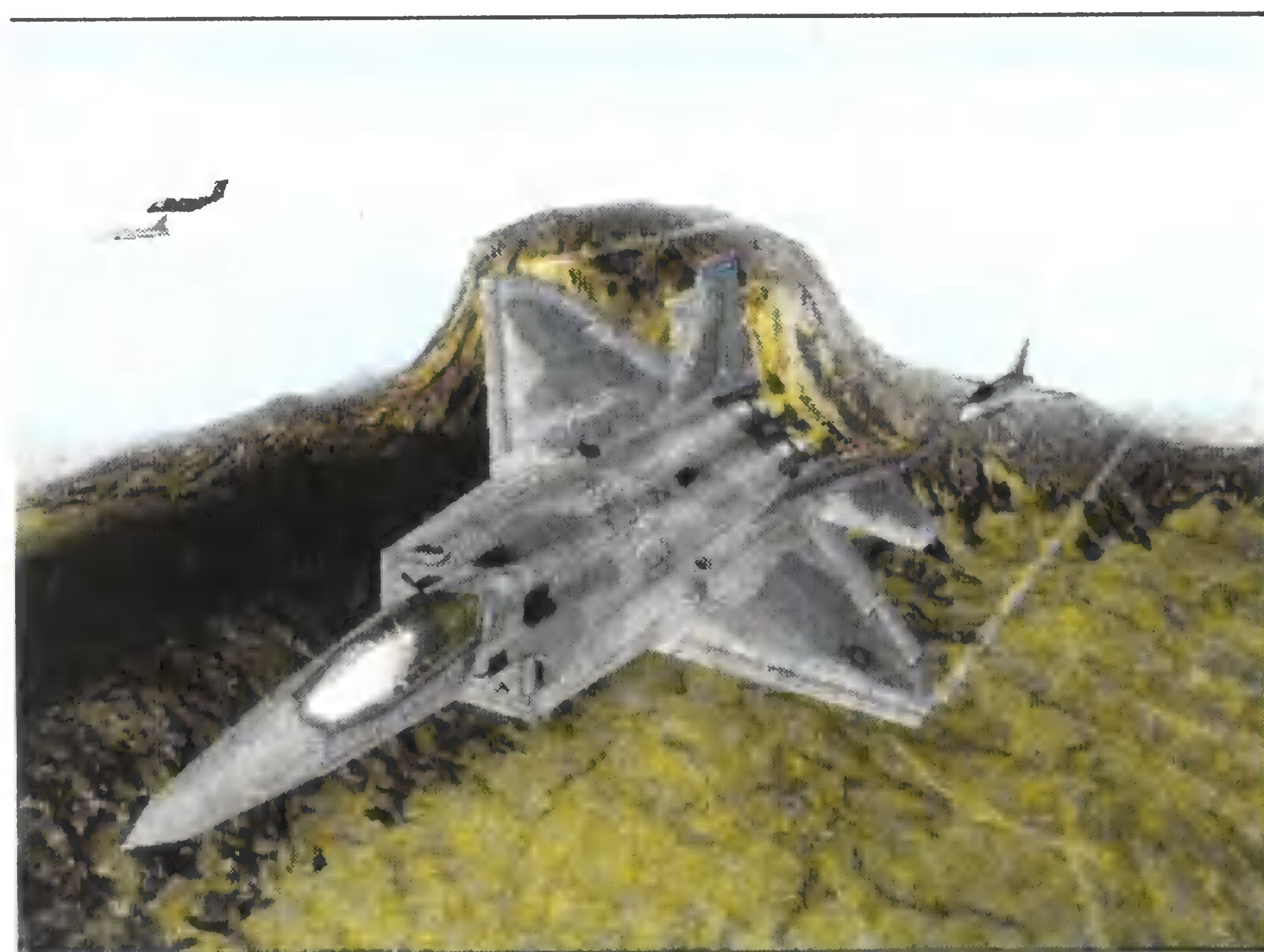
Może te zdania na wstępie opisują nie wszystkie zmiany, jakie zaszły w tym programie, ale większość. Zacznijmy może od historii F-22 Raptor. Pominąwszy daty, bo nie są one oczywiście ważne, swego czasu okazało się, że F-15 nie ma wystarczającej przewagi technicznej, aby móc pokonać konstrukcje rosyjskie. „Eagle" został stworzony jako odpowiedź US Air Force na MiG-29, ale Iwan w jakiś czas potem wymyślił kolejne modele – MiG-31, 42, itp. Dlatego postanowiono stworzyć model samolotu zdolnego osiągnąć w wypadku ewentualnego konfliktu zbrojnego przewagę w powietrzu. I tak powstał F-22 Raptor. Wyprodukowany został przez Lockheed-Martina, Boeinga i Pratt-and-Whittney (oraz NovaLogic :) potężny samolot: dla przykładu, moc obliczeniowa komputerów znajdujących się na jego pokładzie równa się TRZEM superkomputerom Cray (taki jeden ma Politechnika Warszawska i są z tego bardzo dumni). Samolot ten ma także unikalny system wektorowania ciągu, który powoduje, że dysze, mogą odchylać się w górę i w dół, przyczyniając się tym do większej zwrotności aeroplanu. Dodatkowo, to cacko może poruszać się z prędkościami naddźwiękowymi BEZ DOPALACZA! Oczywiście, poza tymi wszystkimi zaletami samolot jest wykonany w technologii Stalth (kompozytowe, pochłaniające promieniowanie radarowe mateiały i odpowiedni kształt kadłuba) i jego odbicie radarowe równa się kartonowi papierosów. Naprawdę, choć może przykład mało moralny :]. Ale przejdźmy do





Gry bo się skończy miejsce. Jeśli grałeś w „F-22 Lightning II", to wiesz, czego możesz oczekiwać. Może jednak od początku: NovaLogic wymyśliła technologię VoxelSpace, która jest, jak na razie, jedyną, która potrafi oddać prawdziwe ukształtowanie terenu. W tej grze WIDZISZ na jakiej wysokości lecisz. Co z tego, że teren nie jest nakładany ze zdjęć z satelity? To jest nieważne, bo powiedz sam, na ile taki bajer ułatwiał Ci latanie? Ano właśnie. A tu mamy kaniony, góry, które najpierw zaczynają się łagodnie, po czym robią się na przykład nachylone o 90 stopni względem podłoża, żeby potem... przekroczyć 100! Lecisz, mając nad głową sufit i naprawdę jest to „wrażeniotwórcze". Dźwięk jest taki sobie: syk rakiety występuje w kilku wersjach, wybuchy są mierne, gadki między pilotami standardowe. Novum pewnym jest wybuch dopalacza – jak go usłyszałem, ucieszyłem się, że słychać przejście w prędkość ponaddźwiękową (co by zresztą było nierealne). Ale brzmi miło i aż ciarki przechodzą... Ciekawostką jest fakt, że masz możliwość, choć z miernym skutkiem, poderwać koleżankę z wieży kontrolnej. Ale dziewczyna trzyma Cię na dystans...

Realizm jest dość luźno potraktowany: dla przykładu, na 100% ciągu nie ma szans, żeby przy kącie nachylenia w górę o 70 stopni wpaść w przeciągnięcie (stall). Rakiety trafiają jak chcą, to znaczy prawie zawsze. Ale pojawiła się, jako skok jakościowy od „F-22 L 2" możliwość załadowania własnego zestawu uzbrojenia samolotu. To nic, że AMRAAM-y można podwieszać tam, gdzie Sidewindery, ale można już wybierać. Dodatkowo, mamy opcję „Fun" i „Realistic" – w tej pierwszej możemy załadować prawie wszystko z magazynu i spokojnie lecieć. W tej drugiej, na szczęście, nie. Wybór nie ma wpływu na punktację i ew. możliwość przejścia dalej w grze. Może teraz dokonajmy



Porównania tej „symulacji" na tle innych programów traktujących o F-22. Jeśli chodzi o wspomnianego „Lightninga II", to już wiecie – lepszy endżyn, Win95 i tyle. Natomiast rozwodzić się można nad zestawieniem z „iF-22". Ten ostatni jest wolny, rozbudowany, sprzętożerny, ale jednocześnie bardziej realistyczny. Natomiast „Raptor" jest po prostu, strzelaninką. Niestety, nie latałem jeszcze w „F-22 ADF", ale zapowiada się hit.

CeFeK-9M Cefwinder

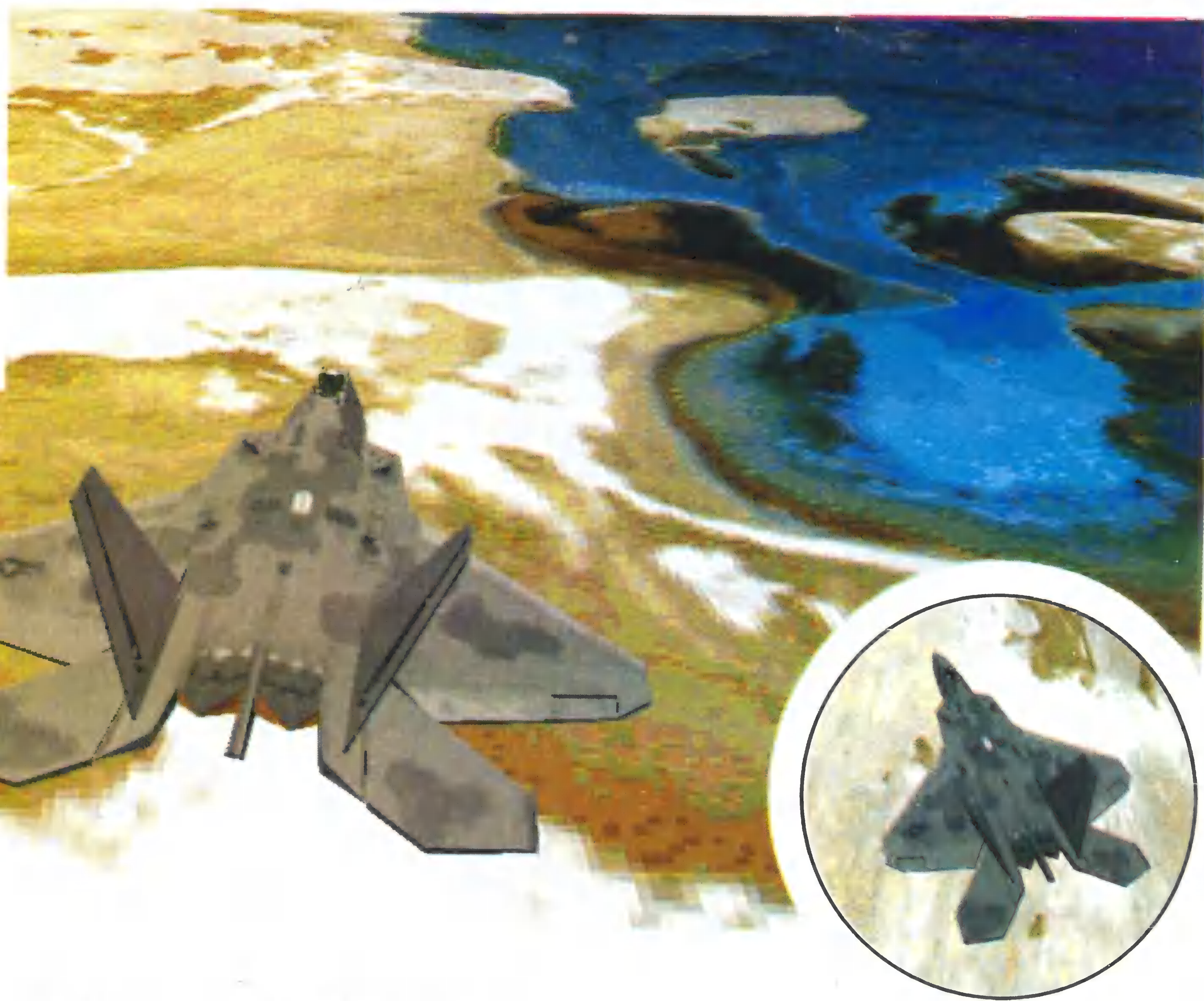
Grafika 89% Grywalność 79%
Oryginalność 70% Dźwięk 86%

Udana, rozrywkowa produkcja, która poza „arcade" kładzie nacisk na dość realistyczne odwzorowanie zachowania samolotu.

WERDYKT 72%

INFO

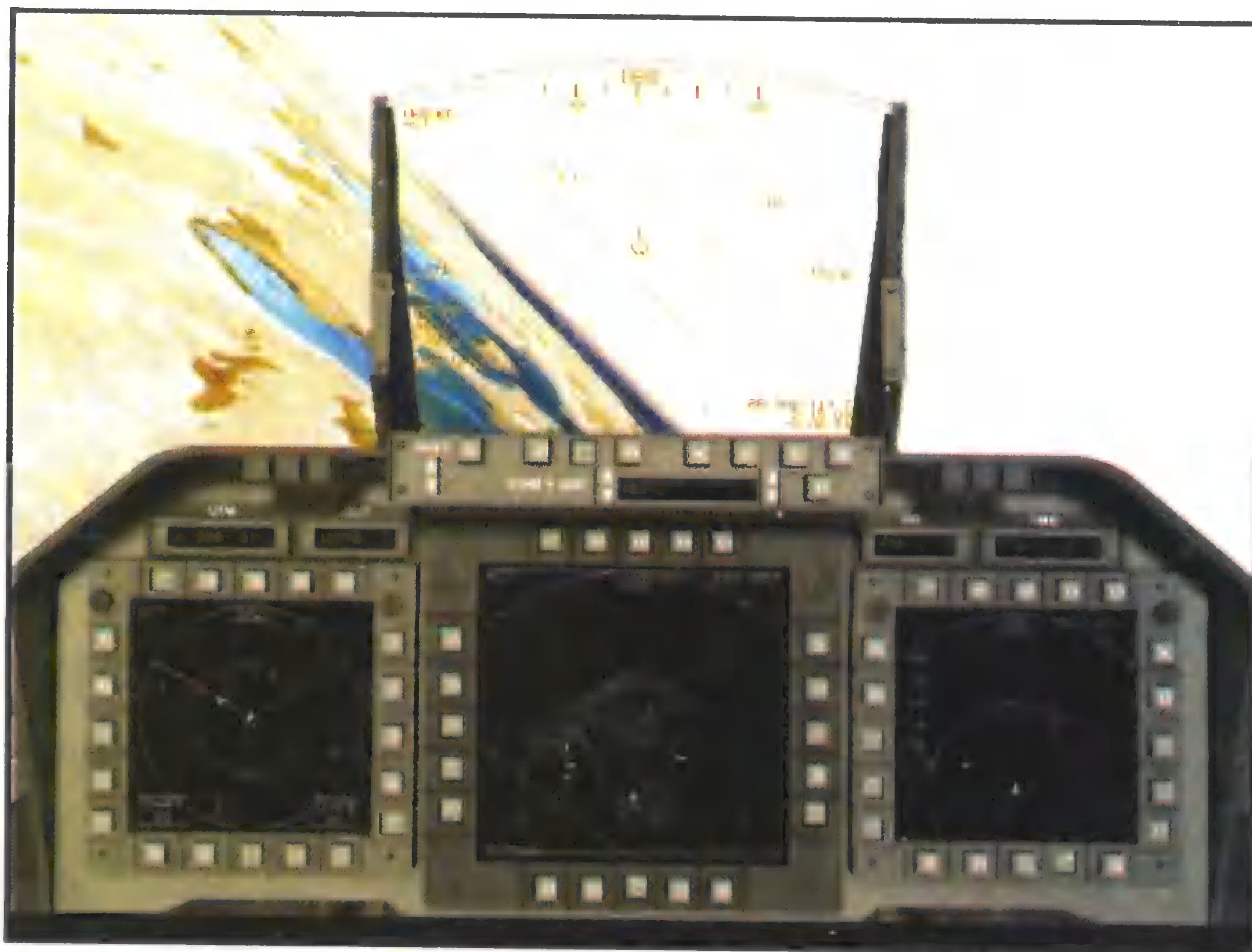
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Magic Labs
Data wydania:	Już jest
Cena:	79,00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB, Win95, gra „iF-22"



iF-22 Gulf Campaign

Oto nowy pakiet misji do „wspaniałego" symulatora samolotu, nie wcielonego jeszcze do służby w armii. Tym razem walczyć będziesz w Zatoce Perskiej. O to, aby było Ci przyjemnie grać na Twoim sprzęcie, już się nie martw...

Albowiem przyjemnie Ci nie będzie. Ale po co ten pośpiech? Zacznijmy od początku. Zatoka Perska gdzie leży, to widać na mapie.. Otóż zły pan zwołuje kongres „w sprawie bardzo ważnych interesów państwa Irackiego", na które zaprasza wszystkich ważnych polityków tego zacnego państwa. Przybywa też władca, Pan Saddam H. wraz z synem, prawowitym następcą tronu. I co się dzieje? Buuum... Małe bum, a powoduje wylot sali z dygnitarzami w powietrze. Irak, bez władzy i kontroli nad wojskiem, stoi otworem przed swoimi sąsiadami, a szczególnie Iranem. Oczywiście, ci zauważają szansę, przed którą stoją. Zaczyna się zadyma. Jako pomoc biednej ofierze przybywają siły NATO, ONZ, ZXCASDFSD i czego tam jeszcze. Ty będziesz wypełniał misje pod sztandarem NATO. Będziesz niszczył irańskie zgrupowania czołgów, piechoty, ich lotnictwo, mosty i tym podobne rzeczy. Ale jakie są



Zmiany zapytacie? Otóż na moje oczy poza nową, niezwykle interesującą fabułą, takowych nie ma. Ani nowych samolotów, ani żadnych ciekawych opcji... nic. Tylko mapa, zadania (a raczej dane dla WARGEN-a w iF-22 – to taki system dynamicznej kampanii, w którym żadna misja się nie powtarza - dane są nieustannie nanoszone na mapy i ogólnie wszystko się „rusza"). Niestety, pozostała także i ślamazarność gry. Ale zanim przejdziemy do technikaliów, pokuszę się o krótką charakterystykę gry. Otóż grafika jest fotorealistyczna, tzn. zeskanowano x-tysięcy mil kwadratowych ziemi ze (podobno 20000, ale czy tak jest naprawdę?) zdjęć satelitarnych, nałożono to na płaszczyznę gruntu i mamy efekt, jakbyśmy latali naprawdę nad realnym terenem. W każdym razie – patrząc z dużej wysokości. Z niskiej jest, niestety, fatalnie z powodu elephantasis pixelosa. Pixele wielkości kafli w mojej (i Twojej też) łazience uniemożliwiają dojrzenie czegoś konkretnego. Zobaczcie sobie zresztą: weźcie swoją ulubioną mangę (obrazek) i powiekszcie kilkanaście razy. Prawda, że śmieszne? Ale nie wtedy, gdy na to się trzeba patrzeć przez cały czas. Dźwięk jest trochę lepszy, aczkolwiek w sumie od czasów „iF-16" postępów żadnych nie ma. Ponieważ na razie można dojść do wnoisku, że cała gra jest to d...użej bani, może podam kilka zalet. Pierwszą z nich jest wzmiankowany system dynamicznych kampanii, gdzie za każdym razem czeka na Ciebie inna misja, ale możesz ją wybrać spośród sześciu wygenerowanych przez komputer. Drugą zaletą jest możliwość polatania samolotem, którego właściwie jeszcze nie ma. Ta druga cecha pozytywna jednak jakby blednie, bo pojawia się coraz więcej symulacji F-22. Większość graczy na przykład czeka na „F-22: ADF", który zapowiada się co najmniej rewelacyjnie. A teraz będzie jeszcze do tego pierwszego koszdyczka, mianowicie krótka informacja o monstrualnej

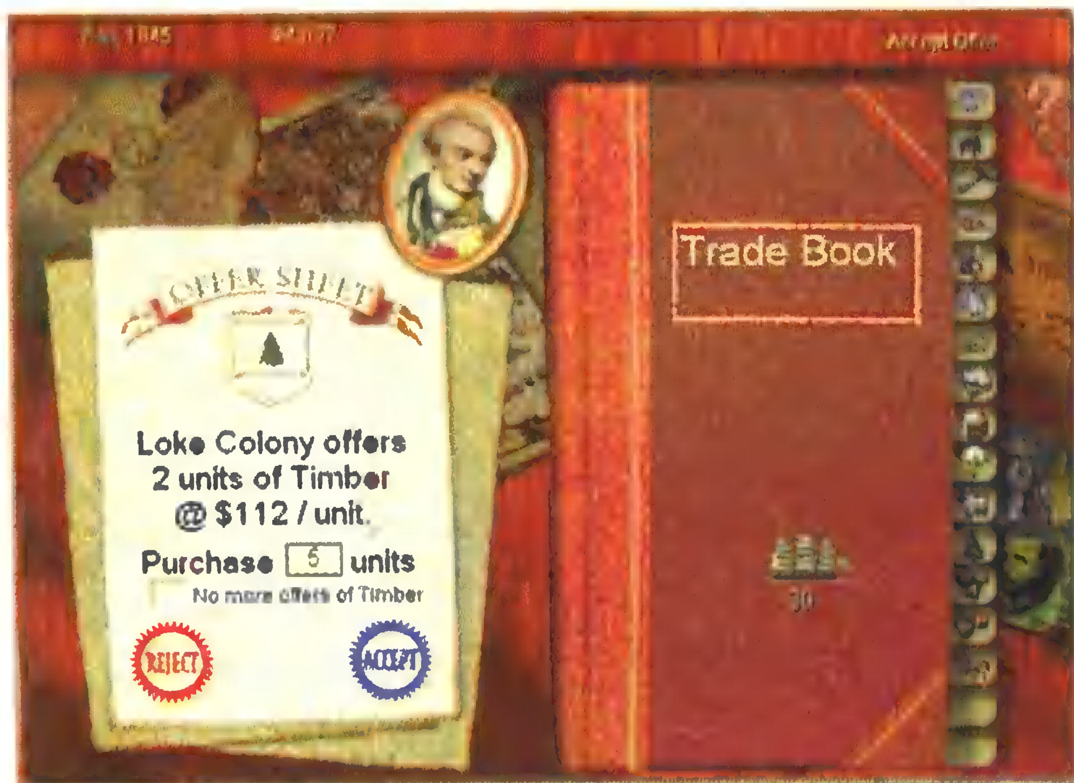
Ślamazarności programu. Programiści nie otrzymali chyba od graczy kilku bomb emailowych, bo w sprawie szybkości działania tego ich dziecka można pisać nadal książki. Wolno się ładuje, tak samo powolnie działa. I nawet paczy do akceleratorów graficznych nie ma! Może i do 3Dfx łatwo znaleźć, ale spróbujcie do PowerVR albo innych... Jointa... tfu! Konia z rzędem temu, komu się uda je znaleźć w inecie. Gra wymaga Pentium 150 (sic!), 24 MB RAM i spoooro miejsca na twardysku. Ta kampania zajmuje 80 megabajtów, a full-instal (dla ludzi z x4 CD-ROM) – 400 MB. Wyrazy współczucia dla Waszych dysków twardych... Bo ja nie będę tego trzymał!

CeFeK zawiedziony

Grafika 80% Grywalność 50%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Produkt dla tych, którzy kupili „iF-22" i nudzą się już w znajdujących się tam teatrach. Ja wolę „ADF".

WERDYKT 60%



Imperialism

Słowo „historia" jest rzeczownikiem rodzaju żeńskiego. Historię można wyobrazić sobie jako elegancką i bezwzględną damę, przebierającą się w coraz to nowe, modniejsze suknie. Zmiany te dokonuje ona zwykle nieoczekiwanie, nie przejmując się, kto i jakie poniesie ich koszty.

INFO

Wydawca:	**Mindscape**
Producent:	**SSI**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**139.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC, Macintosh**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

W ostatnich latach XVIII wieku Pani Historia wkracza na scenę europejską w kolejnej, nowej kreacji. Na głowę wkłada frygijską czapkę i przepasuje się trójkolorową szarfą Wielkiej Rewolucji Francuskiej. Skostniały ustrój feudalny odsyła do lamusa dziejów. Jednocześnie kreuje na Cesarza Francuzów i bohatera tłumów swego nowego wybrańca, Korsykanina Napoleona Bonaparte. Jednakże „flirt" Napoleona z historią kończy się po kilku latach dramatycznie. Bonaparte przemija, jednak utrwalone przez jego rządy nowe idee przetrwały. Stają się podwaliną nowego systemu społecznego. Jest nim kapitalizm, wypierający ustrój feudalny z większości państw europejskich. Tam właśnie dokonuje się burzliwy rozwój techniki i rewolucja przemysłowa. Kapitalizm nie drepcze jednakże w miejscu. Tworzy nowe narzędzie podboju – zagraniczną politykę imperialną. Polega ona na zawładnięciu państw słabych gospodarczo bądź militarnie przez państwa silniejsze... Tym właśnie etapem historii zajmuje się nowa gra strategiczna „Imperialism". Developerem i zarazem wydawcą gry jest znana grupa Strategic Simulations Inc. „Imperialism" jest grą dość podobną do „Civilization" Sida Meiera. Nie przeceniajmy jednak zbytnio tego podobieństwa. „Imperialism" jest od niej prostsza i mniej złożona, mimo to równie ciekawa. W „Civilization" treścią i celem gry było uzyskanie dominacji poprzez rozstrzygnięcia militarne. W „Imperialism" działania zbrojne są zaledwie jedną z trzech równouprawnionych dróg osiągania celu. Mieści ona ponadto dwa rozwinięte, w pełni równorzędne wątki gry ekonomicznej i dyplomatycznej. Jak przenosi się to na praktykę gry? Zilustruję rzecz przykładem. Zajęcie wrogiej prowincji w „Imperialism" może przynieść duże korzyści. Bywa jednak bardzo często w tej grze, że zabiegi dyplomatyczne oraz inwestowanie w gospodarkę sąsiadującego, słabszego ekonomicznie kraju, przyniosą korzyści wielokrotnie większe! Imperializm zatem to strategia pełna. Gra „Imperialism" jest podzielona na trzy etapy, nazwane erami. Są to umowne przedziały czasowe, zapoczątkowane datą Kongresu Wiedeńskiego (1815), na którym ustalono nowy podział stref wpływów ówczesnych mocarstw. Pierwsza era gry obejmuje lata 1815-1845, druga era 1854-1880, wreszcie trzecia od roku 1880 do wybuchu I wojny światowej. Nie trudźmy się rozszyfrowaniem podstaw tego podziału i przyjmijmy, że jego zewnętrznymi ramami są dwie ważne daty historii powszechnej, pozostałe zaś daty pośrednie to etapy wyznaczane przez progi postępu technicznego. Przyjrzyjmy się teraz bliżej, jak należy postępować wewnątrz każdego z wymienionych okresów. Budowa nowych fabryk, farm rolniczych, kopalń, linii transportowych i wagonów, portów i jednostek floty musi przebiegać harmonijnie, bez powstawania tak zwanych „wąskich gardeł". W praktyce gospodarczej są to sprawy bardzo złożone.





W „Imperialism" uproszczono jednak te procesy do maksimum, tak aby nie zanudziły grającego i służyły zabawie. Gra przedstawia gospodarkę wczesnego kapitalizmu przedstawioną modelowo, jedynie w najogólniejszych zarysach. Zilustrujmy rzecz przykładami. W grze mamy do czynienia zaledwie z dziewięcioma podstawowymi surowcami, takimi jak np. ruda żelazna, drewno, wełna i kopaliny energetyczne. Po pierwszym etapie przetworzenia uzyskujemy z nich półprodukty strategiczne, ograniczone do liczby trzech: stali, desek i płótna. Po drugim etapie przetworzenia możemy uzyskać z nich kilka produktów finalnych, jak broń, narzędzia, odzież i energię elektryczną. Ważne jest, że uproszczenia te nie zubożają gry. Wręcz przeciwnie, czynią ją bardziej czytelną. Twórcy gry umożliwili prowadzenie wywiadu gospodarczego w konkurujących państwach. Na szczęście w grze nie możemy objąć wywiadem zasobów militarnych konkurentów. Takich słusznych założeń jest zresztą więcej. W „Imperialism" nie musimy się uganiać po całej planszy za zdziesiątkowanymi pozostałościami armii przeciwnika. Nie musimy też mozolnie likwidować ostatnich punktów jego oporu. Wspomnę, że w „Civilization" elementy fazy końcowej doprowadzono do absurdu. W „Imperialism" może to wyglądać inaczej, gdyż posiada ona cenną, nie spotykaną gdzie indziej innowację. Jest nią oceniający wyniki rozgrywki Kongres Gubernatorów Prowincji. Co 10 lat (czasu umownego gry) gubernatorzy zbierają się, by przegłosować, które państwo jest najsilniejsze. Werdykty te są obiektywne i decydują o wyniku gry! „Imperialism" oferuje oczywiście opcję multi-player w Internecie i „po sieci". Niestety, w odróżnieniu od gry pojedynczej, nie posiadają one możliwości osobistego (taktycznego) rozgrywania bitew. Gra posiada trzy scenariusze, osiem tutoriali i generator map losowych. Interfejs obsługi gry zaliczam do lekkich, łatwych i przyjemnych. Polecam tę grę zarówno wytrawnym, jak i początkującym fanom klasycznej strategii. ***Reset***

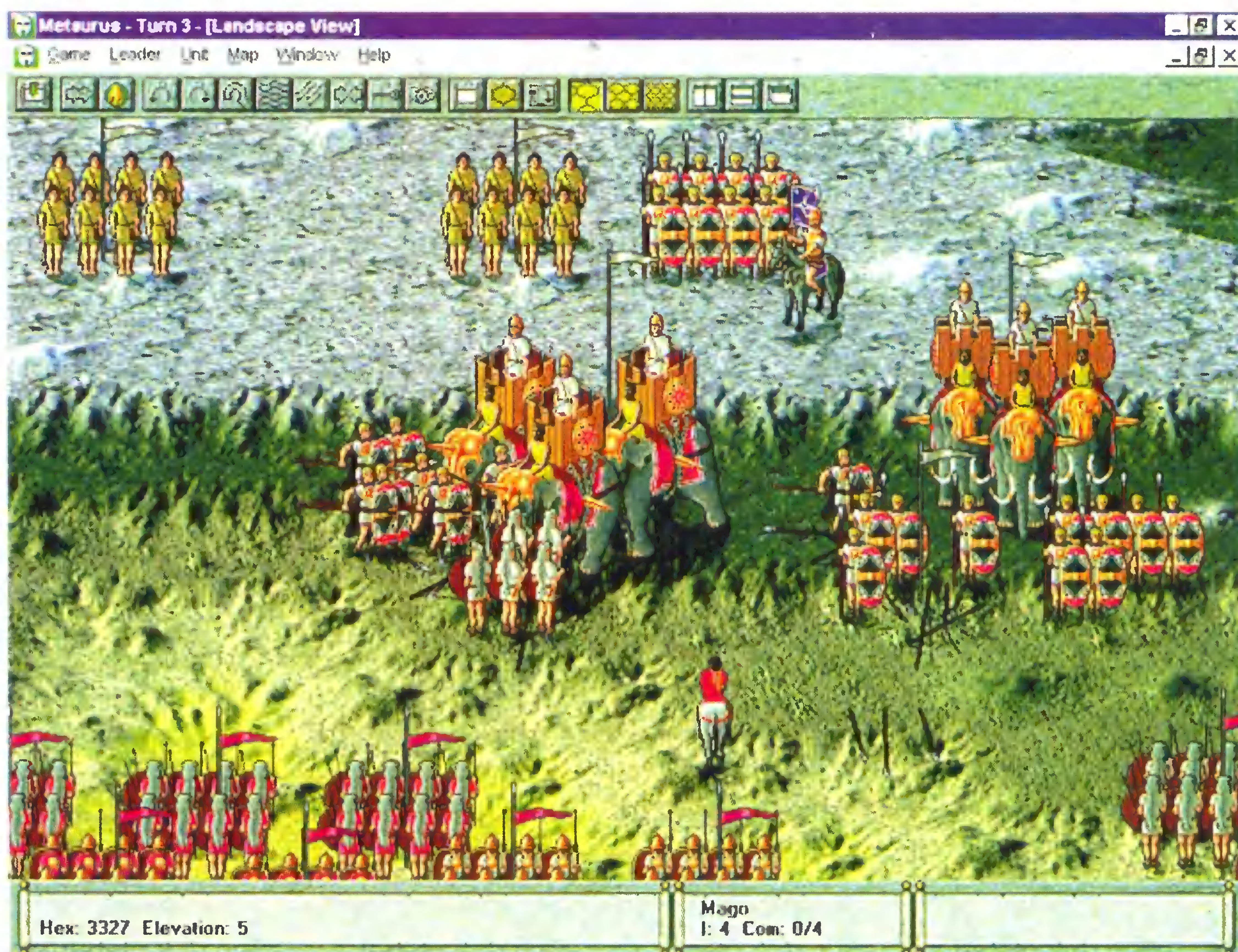
Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Dobra, klasyczna gra strategia. Akcja w układzie tur. Równorzędne wątki: ekonomiczny, dyplomatyczny i militarny.

WERDYKT 82%

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	GSE Erudite
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

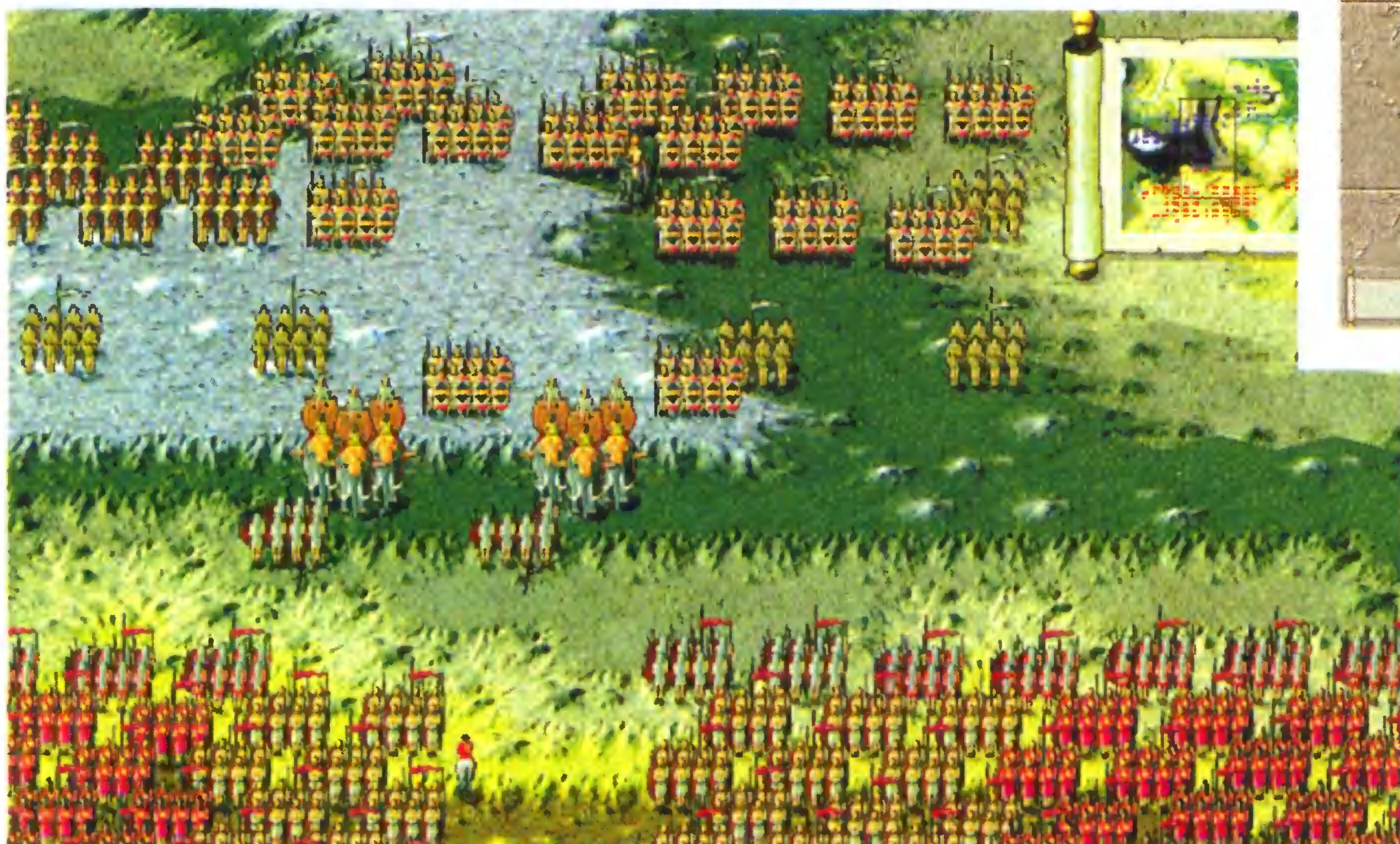


The Great Battles of Hannibal

Niespełna sto lat po śmierci Aleksandra Wielkiego, na arenie dziejów starożytnych pojawił się kolejny znakomity strateg i wielki pogromca Imperium Rzymskiego. Był nim kartagiński wódz i mąż stanu – Hannibal (247-183 p.n.e.).

W słynnej bitwie pod Kannami rozgromił okryte sławą kohorty rzymskich legionów. Tam właśnie padł znany okrzyk trwogi Rzymian: Hannibal ante portas! – (Hannibal pod bramami!). Świat do dziś używa tych słów jako przenośni, informującej o grożącym niebezpieczeństwie... Zaledwie trzy miesiące wystarczyły firmie Interactive Magic, aby po premierze gry „The Great Battles of Alexander" wydała kolejną pozycję tej serii. Mowa o grze strategicznej „The Great Battles of Hannibal". Świadczy to dobrze o operatywności wydawcy. Nasuwa to jednak również podejrzenia, że „Hannibal" jest kopią gry „Alexander". Niestety, rzeczywistość w pełni to potwierdza. Już na pierwszy rzut oka widać, że engine, interfejs obsługi i konwencja graficzna „Hannibala" są wiernie przeniesione z gry – poprzedniczki. Dla grającego oznacza to praktycznie, że „Hannibal" powtarza jeśli nie wszystkie, to większość błędów tamtej gry. Spotykamy się znowu z „zadyszką" w funkcjonowaniu gry. Nie pomoże tu nawet dysponowanie szybkim procesorem 100-150 MHz. Co z tego, że skrócono odczuwalnie czas załadowywania gry, kiedy czas oczekiwania na obsługę operacji jednej tury jest w dalszym ciągu nie do przyjęcia. Skopiowano niemal dokładnie nieporęczny, ubogi i niespójny interfejs obsługi gry. Do bardzo dyskusyjnej miejscami wręcz denerwującej organizacji przebiegu tur nie wniesiono również żadnych usprawnień. Akcja w turach urywa się w nieoczekiwanych momentach, zasypywani jesteśmy nadal niepotrzebnymi lub nieistotnymi informacjami tekstowymi o ich przebiegu. Prościutka i bardzo szablonowa animacja ruchu i walki jednostek, która mogła być zaakceptowana w „Alexandrze", w „Hannibalu staje się po prostu nudna. Ścieżka efektów dźwiękowych – w sumie zadowalająca – przenosi niestety w dalszym ciągu uproszczenia z gry „Alexander". Szczególnie widoczne są tu „pętle" zgiełku bitewnego. Tym wszystkim oczywistym wadom można przeciwstawić jedynie zadowalający, czytelny rysunek grafiki krajobrazu i jednostek bojowych oraz dbałość o oddanie prawdy historycznej epoki. Na pewno na plus „Hannibala" można również zapisać włączenie do walki nowych jednostek – słynnych słoni bojowych. To wszystko jednak zdecydowanie za mało wobec uparcie powtarzanych w grze błędów. ***Reset***





Grafika 78% Grywalność 60%
Oryginalność 70% Dźwięk 78%

Strategia o ciekawym temacie i niezłej grafice, ale złej szybkości, kontrowersyjnej organizacji tur i słabym interfejsie.

WERDYKT 60%

Waterwolrd

W wieku XXI stało się w końcu to, przed czym ostrzegali naukowcy! Cywilizacja wyemitowała do powietrza tak gigantyczne ilości zanieczyszczeń gazowych, że nasiliło to „efekt cieplarniany" w atmosferze planety. Globalne ocieplenie szybko topiło lodowce na biegunach! W końcu został przekroczony moment krytyczny i miliardy ton wody zatopiły wszystkie ziemskie kontynenty...





INFO

Wydawca:	Interplay
Producent:	Universal
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Cywilizacja ludzka może popełnić takie mimowolne samobójstwo! Opisana katastrofa może wydarzyć się naprawdę, choć z pewnością jeszcze nie za naszego życia. Na razie – temat ten posłużył za kanwę scenariusza znanego filmu s-f pod tytułem „Waterworld". Powodzenie filmu zachęciło firmę Interplay do wydania gry komputerowej pod tym samym tytułem. Wykorzystano w niej ten właśnie temat ekologicznego kataklizmu. Gra „Waterworld" to strategia, rozgrywana w czasie rzeczywistym, wzbogacona o mocno rozbudowane elementy gry akcji. Oczywiście gra nie polega na przeniesieniu do niej akcji filmu. Jest złożona z 22 misji, wykorzystujących tematyczne wątki pierwowzoru. „Waterworld" jest jednak wzbogacony o liczne sekwencje filmowe, nakręcone specjalnie dla niej. Użyto tu oryginalnych rekwizytów i zadbano o udział aktorów, grających uprzednio w filmie. Powróćmy jednak do fabuły filmu „Waterworld", gdyż tylko poznanie jej pozwoli nam zrozumieć, co dzieje się na ekranie gry. Wejdźmy więc do świata „Waterworld"! Kiedy już wszystkie kontynenty zostały zatopione i znalazły się na głębokości jednego kilometra pod powierzchnią gigantycznego oceanu, wydawało się, że historia cywilizacji ludzkiej dobiegła końca. Przebieg kataklizmu był szybki, lecz nie natychmiastowy. W miarę zatapiania kontynentów, niemało ludzi zaczęło wegetować na tym, co wydawało się im niezatapialne. Niektórzy ratowali się ponadto na zbudowanych naprędce wielkich „pływających slumsach". Były to sztuczne „atole", sklecone byle jak i z tego, co było akurat pod ręką. Najprostsze uratowane przedmioty i sprzęty stawały się w tej sytuacji rzadkością i nabrały ogromnej wartości. Do rzeczy najcenniejszych należały aparaty do wytwarzania wody pitnej i pył ziemi, który używano na „atolach" do prymitywnej hodowli wątłych roślin. Wszystko to, co dało się utylizować i odzyskać, na „atolach – slumsach" odzyskiwano jako surowce wtórne. Te ekstremalne warunki życia były bardzo twarde. Zrodziły one surowe lub wręcz dzikie prawa. Bardzo często, po to aby przeżyć, trzeba było pozbawić możliwości przeżycia – lub wręcz – pozbawić życia innych ludzi. Skoro już wiemy co nieco o fabule i intrydze „Waterworld", powróćmy do samej gry. Występujesz w niej w roli przywódcy garstki zdesperowanych ludzi, których inna, wroga grupa pozbawiła sztucznego atolu. Twojej grupie grozi zagłada! Kolejne misje gry mają na celu powiększyć liczebnie i uzbroić Twoją grupę, odzyskać utracony atol i obronić go. Będziesz ulepszał arsenał broni, organizował wyprawy na konkurentów i piratów, zdobywał przemocą nowe przedmioty i sprzęty lub uzyskiwał je w drodze prymitywnej wymiany. Będziesz poszukiwał śladów legendarnego lądu stałego i baśniowej istoty, człowieka-trytona, który ponoć genetycznie dostosował się do życia w wodnym świecie. Temat gry jest więc oryginalny i ciekawy. Niestety, nie został on właściwie dostosowany do potrzeb gry. W grze „Waterworld" jest w sumie niewiele do zrobienia! Szablonowe i monotonne starcia prędko powszednieją, wymiana towarowa nie może wnosić ładunku dramatyzmu, a dobra grafika i efektowne stawki filmowe nie mogą zastąpić grywalności. To wszystko znalazło odbicie w mojej ocenie gry „Waterworld". O jednym wszakże chcę jeszcze wspomnieć. Gra posiada dobrze opracowaną instrukcję obsługi. Jest ona zwięzła, z sensem zilustrowana i posiada rzecz unikalną – przetłumaczenie treści wszystkich misji! To cenna pomoc dla osób o słabej lub „takiej sobie" znajomości angielskiego! Polecam tę innwoację uwadze wszystkich polskich dystrybutorów gier.

Reset

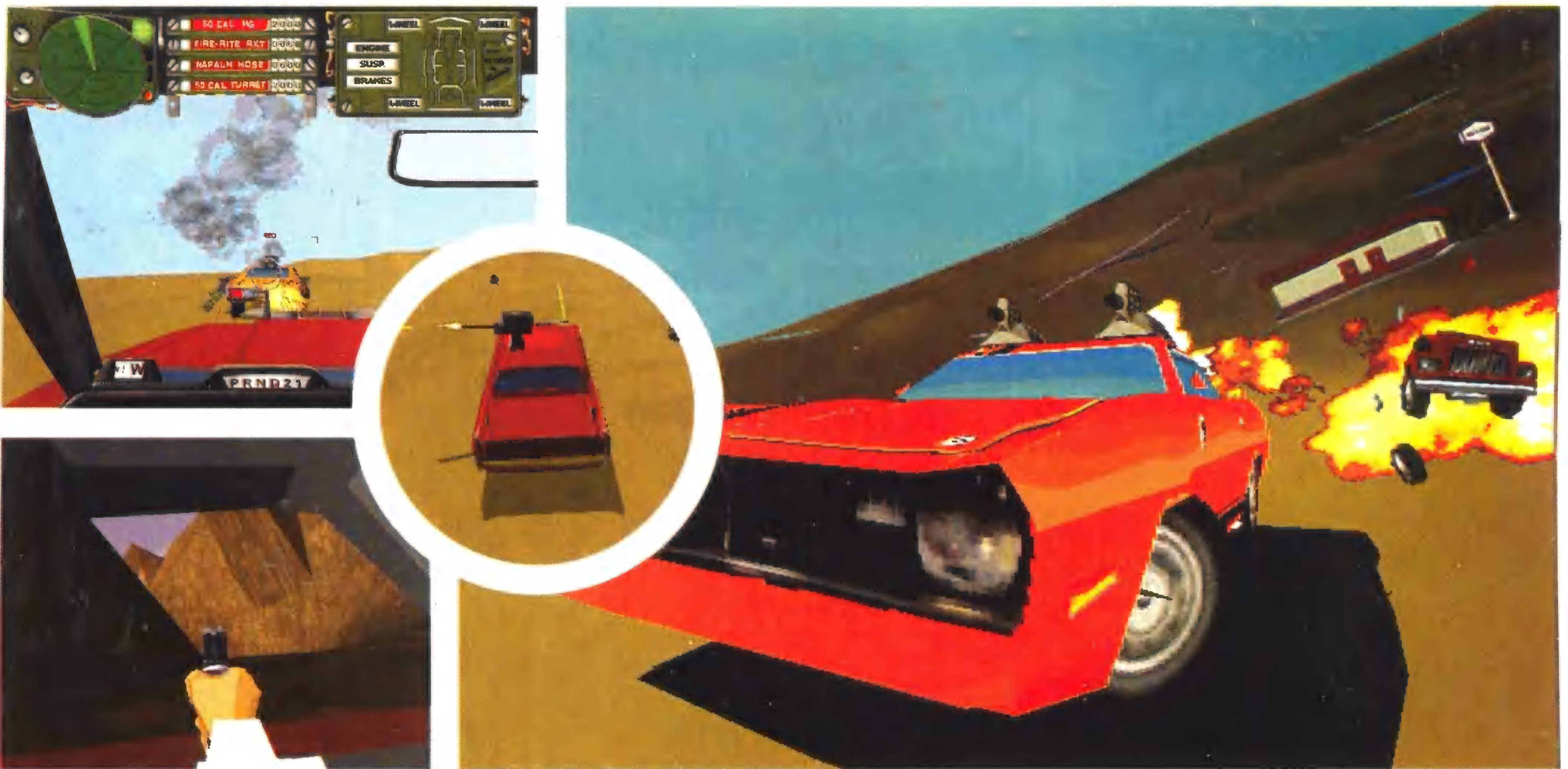
> ***Szablonowe i monotonne starcia prędko powszednieją, ... a dobra grafika i efektowne stawki filmowe nie mogą zastąpić grywalności.***



Grafika 85% Grywalność 50%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Gra niestety nie dorównuje filmowi. Prezentuje dobrą grafikę i dźwięk. Brakuje tu jednak tego, co najważniejsze - jest mało do zrobienia!

WERDYKT 48%



Interstate'76

Kataklizmy ekologiczne były domeną gier strategicznych i po trochu strzelanek. Okazuje się, że nie tylko, albowiem do samochodówki można dodać tak katastroficzną legendę, o jakiej nie śniło się autorom horrorów.

Witaj w roku 1976, bracie. Innym roku 1976. Koszmarnych latach 70., w których zabrakło naszej substancji życia. Zabrakło paliwa do naszych stalowych rumaków. Katastrofa, nieprawdaż? Twoja siostra próbowała powstrzymać gang, próbujący przejąć kontrolę nad ostatnimi zbiorami ropy. Niestety... przypłaciła to życiem. Wysłała do Ciebie przed śmiercią list, abyś kontynuował jej dzieło. Przed Tobą kilkadziesiąt pełnych wydzielanej adrenaliny misji, podczas których będziesz poruszał się swoim Piccardem Piranhą wyposażonym w różne śmiercionośne środki przez rozległe obszary Stanów Zjednoczonych w poszukiwaniu szefów gangu, który kontroluje ostatnie rezerwy paliwa w USA. Do wyboru masz kilkanaście rodzajów

Broni i Wozów,

w tym szkolny autobus, samochód policyjny i mnóstwo innych klasyków z lat 70. Broni jest multum, w tym: miotacze napalmu, gazu i płomieni, kilka rodzajów rakiet, działek i karabinów. Każdy z samochodów może zostać wyposażony w jedną wieżyczkę, która samoczynnie może ostrzeliwywać namierzany aktualnie przez radar cel. Aha – jak przystało na wojownika, masz jeszcze pistolet 9 mm, którym możesz próbować ustrzelić wrogich kierowców i po zakończeniu misji – zająć ich wozy z wyposażeniem.

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Oprafka

graficzno-dźwiękowa jest naprawdę dobra. Dźwięk jest poprawny. Podczas gry komunikujesz się ze swoim kumplem – Taurusem – za pomocą CB-Radio. Słychać działanie silnika, strzelanie, eksplozję wrogów. Swojej jeszcze nie usłyszałem, ale myślę, że byłoby to najgorszym i ostatnim doświadczeniem mojego życia... Grafika. Nie ma się nad czym rozwodzić – spójrzcie na screeny. Jedyne, do czego mógłbym się przyczepić, to wygląd postaci występujących w renderowanych filmikach – jakoś dziwnie wyglądają bez ust. Poza tym, jest lepiej niż dobrze. Gierka ma kilka cudnych widoczków, które znasz z symulatorów – np. zalokowany na wroga czy widok od tyłu. Masz do wyboru rozdzielczości od 1024x768 do 320x200. Swoją drogą jeszcze nigdy nie widziałem, żeby coś wyglądało tak OCHYDNIE w normalnej VGA. Wszystko jest rozpikselowane, rozmazane i obrzydliwe. Ale po przesiadce do nieco wyższego trybu – 640x480, wszystko wygląda dobrze i nie można programowi nic zarzucić, może poza



Powolnością.

Przy maksymalnych detalach na Pentiumie 200 wszystko skacze i masz około 6 klatek na sekundę. Na szczęście wyłączenie teksturowanego nieba poprawia się gameplay i można rozkoszować się płynną animacją i z przyjemnością niszczyć naszych wrogów. Gra niestety nie obsługuje akceleratorów opartych na chipsecie PowerVR (m.in. Matrox m3D), za to działa poprawnie z 3Dfx. Niestety, wymaga ściągnięcia stosownego patcha, który zajmuje 8 MB i trzeba go wziąć z USA. Co przy stanie naszych łącz... zresztą, powiem jedno: TP SA. I tyle. Czego gierka wymaga? Pentium 150, 16 MB RAM powinno wystarczyć. Jak większość innych gier, „Interstate'76" idzie za aktualną modą, obsługując tryb MultiPlayer przez InterNET (mimo iż na pudełku stoi wyraźnie, że nie ma takiej możliwości – o ile napis „TCP/IP is NOT supported" nie oznacza czegoś innego), sieć LAN (IPX), modemek i kabel. Po szczegóły dotyczące każdego z tych trybów odsyłam do „Gier Sieciowych".

Generalnie

mimo iż gra, niestety, nie jest zbyt nowa, jest naprawdę warta uwagi. Jest naprawdę grywalna i nie pozwala, jak to mówi moja mama, „odessać" się od komputera. Gnębienie przeciwnego gangu, aby odzyskać cenne paliwo, naprawdę się opłaca. Czego zresztą prawdziwi mężczyźni nie zrobiliby dla swoich (ekhm!) stalowych rumaków? No, to na gaz! **CeFeK**

Grafika 86% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 59%

Nietypowe rozwiązania graficzne, sporo pojazdów i broni oraz ciekawa fabuła przykują cię do komputera na długo.

WERDYKT 82%



INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	SCE Japan
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



PaRappa the Rapper

Całkiem niedawno postanowiłem zostać muzykiem... Przekopałem więc sieć w poszukiwaniu różnych programików, które by mi pomogły wprowadzić mój pomysł w życie. Cóż, życie jest ciężkie – oprócz kilku programików do tworzenia modułów i jednego dosyć skomplikowanego (komercyjnego, zresztą) programu – nie znalazłem nic...

Początki mojej twórczości były przerażające – przemilczmy to. W końcu zrezygnowany i całkowicie załamany zawiesiłem moją działalność na czas nieokreślony... Kiedy zobaczyłem grę „Parappa the Rapper" (na konsolę PlayStation oczywiście) przypomniały mi się moje wcześniejsze zamierzenia, co do zostania raperem wszech czasów...

No cóż, raperem nigdy nie zostałem, ale przynajmniej mogłem się nim poczuć choć przez chwilę w nowej gierce autorstwa Sony pt. „Parappa the Rapper". Konwencja gierki jest dosyć nietypowa. Wcielamy się w postać początkującego rapera, jak mówi sam podtytuł: „the hip-hop hero". Oczywiście gra posiada świetnie animowane intro, którym nas wita tuż po uruchomienu Głównym celem Parrapy (takie imię nosi nasz bohater) jest zdobycie serca jego ukochanej – Sunny Funny. Aby tego dokonać, musimy przejść, a dokładnie „przerapować" sześć poziomów. Żeby nie odstraszyć ludzi, którzy nie lubią rapu, muszę powiedzieć, iż samo granie, czyli rapowanie jest bardzo proste. Zresztą autorzy umieścili opcję practice, która poprowadzi wszystkich za rączkę, podczas zgłębiania tajników rapu. Jak już wspomniałem, gra składa się z sześciu etapów. Przeplatane są one czadowymi filmikami, które łączą je w jedną, spójną całość.

Z intra dowiadujemy się, że nasz przyszły raper jest bezgranicznie zakochany w Sunny Funny. Lecz ona, jak większość dziewczyn, zwraca uwagę na miejscowego playboya. I tak, w pierwszym levelu Parappa „uczy" się judo rapując z miejscowym mistrzem panem Czosnkiem. Dzięki temu opanowuje techniki walki i umie już bronić swo czynę. W drugim etapie robi kurs wo jazdy, aby móc wozić swoim samochodem przyjaciół. Niestety, rozbija samochód ojca podczas przejażdżki i jest zmuszony za niego płacić. Trzeci level ukazuje nam sklep pana Żaby, który zatrudnia Parappę. I tu muszę zwrócić uwagę, iż jest to jeden z najlepszych etapów gry. Kto słucha Shaggy'ego, ten od razu skojarzy MR. Żabę z jego postacią... Gdy nasz heros zarobi już pieniądze na spłacenie samochodu, postanawia kupić tort urodzinowy Sunny Funny. Wszystko byłoby OK., gdyby nie fakt, że tort zostaje zniszczony... Cóż, biedny Parappa jest zmuszony upiec samemu tort, przy pomocy pani Kury. Jest to chyba najtrudniejszy etap gry – ale da się go przejść. Następny etap to stacja benzynowa, a dokładnie kolejka do toalety. Nasz biedny Parappa przejadł się na pikniku urodzinowym Sunny i jest zmuszony skorzystać z kibla. Pech chciał, że w kolejce stoją wszyscy nauczyciele z poprzednich leveli. Fenomenalna muzyka tego etapu, to chyba jego główna zaleta. Po szczęśliwym przebrnięciu przez ten etap zostaje nam jeszcze jeden, mianowicie koncert, na którym występuje nasz bohater. Po udanym koncercie, nasz bohater zostaje raperem roku! Tak mniej więcej prezentuje się cała gra. Przede wszystkim trzeba zwrócić uwagę na grafikę. Jest ona doskonała, cudowna, po prostu urzekająca! Świetne, dwuwymiarowe postacie na tle trójwymiarowego tła dają niesamowite efekty. Dzięki ruszającym się nieustannie kamerom można odnieść wrażenie, iż postacie są całkowicie trójwymiarowe. Grafika jest bardzo kolorowa, wręcz cukierkowa – po prostu fenomenalna! Równie dobrze zrobione są filmiki między etapami, które opowiadają nam całą fabułę. Oddzielny akapit należy się dźwiękowi. Jak przystało na grę o tematyce muzycznej, posiada ona znakomitą oprawę audio. Przede wszystkim wspaniałe hip-hopowe kawałki, które od razu wpadają w ucho... Widać, że grę robili faceci obdarzeni duuużym poczuciem humoru. Piosenka o kiblu (5 level) czy chociażby rap w wykonaniu MR. Żaby (3 etap) to dwa najlepsze kawałki w całej grze. Teksty w stylu „Did you check the toilets on the right?" mówią same za siebie, nie?





Podsumowując, jest to naprawdę niesamowita gra. Świetna grafika, muzyka i olbrzymia grywalność, czynią ją hitem wśród gier na PSX-a. Doskonały humor i ciekawy sposób rozgrywki sprawiają, że jest to pozycja godna polecenia.

Szycha

PS. Już niedługo ukaże się „Parappa the Rapper 2".

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 99%

Wspaniała rozgrywka nie tylko dla fanów hip-hopu.

WERDYKT 94%







Judge Dredd

Jeśli lubiłeś film z S. Stallone w roli głównej, czytałeś komiksy z przygodami sędziego z przyszłości i dodatkowo lubisz strzelać, to bierz guna w łapki i włóż w konsolę krążek z napisem „Judge Dredd" firmy Gremlin.

INFO

Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Data wydania:	**Nieznana**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Jak się łatwo domyślić po zamieszczonych obok screenach, gra należy do gatunku strzelanin „celowniczkowych". Nie odkryję chyba Ameryki, jeśli wspomnę, że najlepsze efekty (zarówno graficzne, jak i doznaniowe) odczujesz po podłączeniu konsoli do dużego telewizora i przy korzystaniu z zabawki zwanej lightgunem. Ten tytuł korzysta z wielu dostępnych na rynku pistoletów, jednak ze względu na doskonałą jakość G-Cona firmy Namco, najlepiej podłączyć właśnie jego. Opcji gra nie posiada wiele, ale jedna z nich szczególnie mnie zainteresowała – tzw. odrzut. Niestety, nie wiem czy to zależy od wersji pistoletu Namco (Europa/Japonia) czy od typu pistoletu (jakiś specjalny do gry), ale u mnie opcja ta nie działała. Szkoda, bo doznania byłyby ciekawsze. Mimo wszystko nie jest tak źle, jak by można sądzić.

Grafika produktu jest niewątpliwie jego dobrą stroną – pomieszczenia na ekranie są ładnie prerenderowane, postacie i pojazdy ładnie wygładzone, strzały i wybuchy realistyczne, a całość nie zwalnia nawet na moment. Dodatkową atrakcję są wstawki filmowe między poziomami. I tu chciałbym się zatrzymać i zwrócić uwagę na fabułę. Autorzy bowiem nie poszli na łatwiznę i nie wzorowali się na filmie, tworząc od nowa scenariusz, zatrudniając własnych aktorów i kręcąc własny filmik. Z jednej strony należą się słowa pochwały, a z drugiej strony gra straciła trochę ze swojego klimatu. Aktorzy grają mało przekonująco, a odtwórca roli Dredda krzywi twarz jakby połknął zdechłą żabę. Tyle o filmach. Teraz pora poględzić o muzyce i efektach towarzyszących rozgrywce. Te są przeciętne – krzyki ginących wrogów, odgłosy naboi odbijających się od metalowych powierzchni, ryk silników pojazdów i cała masa huków towarzyszących wybuchom. Muzyka jest w zasadzie nijaka i występuje raczej w części nieinteraktywnej gry, czyli przerywnikach.



To, co stanowi o zalecie produktu, to jego grywalność. Nie jest to nic nadzwyczajnego i bezsprzecznie ustępuje tej z „Time Crisis", co nie oznacza, że gra się źle. Przy zastosowaniu G-Cona masz naprawdę wrażenie realizmu (doskonała precyzja strzału, lekkość pistoletu). W połączeniu z szybką akcją, dużą liczbą *bonusów (szybsze strzały,* zmiana broni, dodatkowe życia itp.) futurystycznym klimatem i prawdziwymi bossami, możesz choć przez chwilę czuć się prawdziwym twardzielem z wielką spluwą. Wydawać by się mogło, że gra jest prawie idealna, więc skąd średnia ocena. Uważam jednak, że mimo bombowej grafiki, gra po pewnym czasie robi się trochę nudna. Każdy podkład po pewnym czasie się obwidzi i chciałbyś postrzelać też do zwykłych łobuzów, a nie tylko do tych cybernetycznych i innych maszyn. W sumie jest to całkiem ciekawa propozycja, ale raczej dla koneserów gatunku. Reszcie, nawet nie przepadającej za tego typu strzelaninami polecam „Time Crisis". ***Baron Jack***

Grafika 79% Grywalność 69%
Oryginalność 60% Dźwięk 69%

Niby wszystko OK, ale jednak czegoś brakuje...

WERDYKT 72%

Mortal Kombat Mythologies

Były już trzy gry, był film kinowy, animowany, niedługo premiera czwartej części (full 3D) i nowego filmu. Tymczasem mamy do pogra-nia połączenie bijatyki, role-playa i platformówki z mroźnym Sub-Zero w roli głównej.

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Midway
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX, N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Historia jest dość zakręcona – jako młody ninja (o, przepraszam, wojownik Lin Kuei) będziemy musieli odbyć wiele misji, zdobywać potrzebne przedmioty, doświadczenie w walce itd. O fabule gry będziemy się dowiadywali z wielu filmów-przerywników. Rozpoczynasz od zdobycia mapy ze świątyni Shaolin, po czym proszony jesteś o dostarczenie pewnego amuletu – przez zleceniodawcę opisywany jako niewiele znaczący artefakt. Dopiero potem wraz z rozwojem akcji dowiadujemy się kolejnych szczegółów. Gra wygląda następująco – wygląd postaci identyczny do tego z bijatyki, trójwymiarowe tła, mnóstwo platform, mostów, komnat do zwiedzenia, hordy przeciwników utrudniających życie i walka. Warto wspomnieć, że









elementy przygodowe wcale nie przeważają nad pojedynkami. Jest za to zadziwiająco dużo elementów platformówkowych, do tego naprawdę trudnych (zapadające się platformy, cienkie mosty, huśtawki na łańcuchach, zgniatacze i wiele innych). Nie zmienia to jednak sytuacji, że gra jest tak naprawdę chodzoną bijatyką. I ten fakt na pewno przyciągnie do niej rzesze wielbicieli. Gra bowiem, posiada typowo mortalowy klimat, wszelkie szczegóły (ciosy specjalne, system walki, fatalities itp.), które zostały przeniesione z poprzednich części gry. Dla lubiących wyzwania na pewno nie zabraknie morderczych walk z bossami – czeka ich kilku i niektórzy są naprawdę trudnymi przeciwnikami (od razu uprzedzam, aby grać na poziomie trudności medium, gdyż inaczej nie ukończysz gry).

Oprawę graficzną można by skwitować jednym słowem – mortalowa (digitalizowane postacie na tle rysowanych ręcznie krajobrazów). Nie jest to jednak stateczny obraz, ale podczas rozgrywki mamy wiele zbliżeń i oddaleń kamery, szybki scrolling i kilka poziomów paralaxu (jak widać, język angielski jest wszędzie ;-). Warto też zwrócić uwagę na bardzo wysokiej jakości filmy-przerywniki. Mimo że gra aktorów jest trochę sztywna, a film nakładany jest na renderowane pomieszczenia, to całość robi przyjemne wrażenie. Zupełnie inna historia jest z muzyką. Ta utrzymana jest całkowicie w mortalowym klimacie, a ja śmiem twierdzić, że spodoba się każdemu, nawet nie przepadającym za serią spod znaku smoka. W sumie jest to całkiem ciekawe połączenie kilku gatunków gier. Pozycja prawie obowiązkowa dla miłośników serii i ciekawa pozycja dla pozostałych graczy. Jeśli jednak nie przepadasz za dwuwymiarowymi bijatykami, nie wydawaj pieniążków – w końcu to wciąż „Mortal Kombat". ***Baron Jack***

PS. Ponadto istnieje też wersja gry na konsolę N64, jednak ze względu na objętość kardridża, zostały z niej wycięte wszystkie filmy.

Grafika 74% Grywalność 74%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

Coś nowego w rodzinie „Mortal Kombat"...

WERDYKT 79%







Time Crisis

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Namco
Data wydania:	Już jest
Cena:	359.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Zamiast wstępu tylko jedno stwierdzenie: „Time Crisis" jest najlepszą dostępną strzelaniną „celownikową".



Po tym przydługim :-) wstępie, całość recenzji można skwitować jednym zdaniem – po prostu najlepsza. Niestety, muszę trochę napisać, bo posądzicie mnie o lenistwo. Rozpocznijmy może od fabuły. Razu pewnego porwana zostaje córka prezydenta Rachel Macpherson. Zły elegancik o imieniu Sherudo Garo i jego pomocnik Wild Dog zabierają ją na wyspę, gdzieś na morzu. Bohater z wielką klamką w łapie o imieniu Richard Miller (czyli Ty, drogi graczu) musi ją uwolnić, posyłając przy tym obu kolesi do krainy wiecznego szczęścia (dla nich nieszczęścia). Jako że mają oni do dyspozycji dość dużo mięsa armatniego (czytaj: Twoich przeciwników), należy się zająć także nimi, co jak łatwo się domyśleć, sprowadza się do wybicia wszystkich do nogi. Ciekawą cechą tej strzelaniny jest to, że gra jest konwersją z automatu pod tym samym tytułem. O ile jednak automat pracował na płycie System 33, to nasza konsola porównywana jest tylko z Systemem 11. Jak widać jednak, nie przeszkodziło to autorom w wykonaniu naprawdę grywalnego i nieźle wykonanego produktu. W gra sprzedawana jest tylko w zestawie z najnowszym pistoletem Namco o nazwie G-Con, który jest bardziej precyzyjny od wszystkich dostępnych na rynku lightgunów. Jest to moim zdaniem bardzo dobre posunięcie, gdyż bez pistoletu gra straciłaby cały swój urok. Przejdźmy jednak do konkretów.

Zarówno grafika, jak i animacja jest w grze najwyższych lotów. Mimo że wszystkie postacie wykonane są techniką teksturowanych wieloboków (a nie jak np. w „Area 51" digitalizowanych sprite'ów), nie rzutuje to w żaden sposób na ich wyglądzie. Wręcz przeciwnie, dzięki temu ich ruchy stają się bardziej naturalne, a gra zyskuje prawdziwy trójwymiar. Bardzo dobrze jest rozwiązana praca kamery. Nie jest ona nieruchoma, nie porusza się jedynie z lewej do prawej strony, tylko szaleje razem z naszym bohaterem. Widzimy więc oczami Richarda skoki, uniki i inne dynamiczne akcje. Na duże brawa zasługuje dopracowanie szczegółów – kule rozbijają się na okolicznych ścianach, przeciwnicy padają na różne sposoby (w zależności od miejsca, w które trafiłeś; można nawet wytrącić broń z ręki!!!). Podobnie jest z efektami dźwiękowymi – wspaniale współgrają z akcją na ekranie, są dość realistyczne i brzmią przyjemnie.



Najlepsza ze wszystkiego jest jednak grywalność. Naprawdę, nie można się oderwać od pistoletu. Poziom trudności jest zróżnicowany, a liczba możliwych rozgrywek (gra na czas, część fabularna, pojedyncze misje) sprawiają, że będziesz wracał do tytułu bardzo często. Mimo tylu zachwytów zdarzyły się małe niedociągnięcia. Po pierwsze nie ma żadnych innych broni ani dodatkowych gadżetów (granaty itp.), po drugie, brak jest jakiś innych bonusów (apteczki, kamizelki, dodatkowe życia). Dość upierdliwy jest też szybko upływający czas. Mimo tych kilku słabostek, gra jest naprawdę wciągająca, można nawet stwierdzić, że uzależniająca. Oczywiście tylko dla fanów zabijania na ekranie – wyżywka w czystej formie. Naprawdę polecam, tym bardziej że G-Con przyda się do kolejnych strzelanin tego typu.

Baron Jack

Grafika 81% Grywalność 93%
Oryginalność 74% Dźwięk 73%

Ach, jak dobrze jest znowu poczuć w łapkach kawał gnata i zapach prochu...

WERDYKT 86%

Dynasty Warriors

W tym oto przypadku sprawdza się zasada, że kopiowanie pomysłów innych firm jest przez graczy i recenzentów traktowane jako obraza pierwowzoru, co pociąga za sobą zbieranie tęgich razów od wyżej wymienionych.



INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Koei
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gdy pierwszy raz ją zobaczyłem, trochę się zdziwiłem, mało znana firma wypuszcza bijatykę łudząco podobną do „Tekkena" i liczy na jej sukces? Pomyślałem, żeby nie działać emocjonalnie i podejść do gry, jak do każdej innej. Wprowadzenie było udane – dość interesujące interko potem wszystkie ekrany w wysokiej rozdziałce, niebrzydkie rysunki postaci i wreszcie sama gra... jest kiepska. Zacznijmy od początku. Walczymy w kilku rodzajach rozgrywek (turniej, tournament, drużynowo itp.), a każdy z wojowników ma jakiś bardzo ważny powód, aby brać udział w turnieju (zabili mu kota, nudzi mu się, jest dziewicą itp. ;-). Moim zdaniem słabo rozwiązany jest system walki. Postacie są jakby poprzyklejane do ziemi, co nie pozwala na szybsze akcje. Jedyną szansą na wyprowadzanie szybszych ataków są różne specjale (te na szczęście można robić dość prosto – weterani „Street Fightera" nie będą mieli kłopotów). Niezłym pomysłem jest także wprowadzenie paska na dole ekranu – gdy zapełni się cały, można jednym klawiszem wykonać całkiem ładne i mocne combo. Jakby ktoś jeszcze nie zauważył, to wszystkie postacie mają różne wymyślne bronie, co upodabnia grę do „Soul Blade". Grafika nie jest niczym nadzwyczajnym. Wysoka rozdzielczość, kanciaści wojownicy, brzydkie tła, mało ruchoma kamera, jednym słowem amatorszczyzna. Jeśli zaś chodzi o dźwięki, to najciekawszą sprawą jest dziwne, chińskie gadanie po wygranej walce – brzmi naprawdę zabawnie. **Baron Jack**



Grafika 96% Grywalność 49%
Oryginalność 20% Dźwięk 56%

Nie jest to „Tekken", nie jest to „Soul Blade", ot, taka sobie piąta woda po kisielu...

WERDYKT 50%

Agent Armstrong

Aby zostać prawdziwym twardzielem, nie wystarczy odpowiedni wygląd. Trzeba być szybkim, czujnym, dobrze strzelać i zdradzać oznaki inteligencji.

INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	King of Jungle
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Na szczęście Armstrong spełniał te wszystkie wymagania i wkrótce został etatowym agentem. Miał jednak pecha – trwała wojna i jego usługi były potrzebne natychmiast. Dodatkowo, zły i potężny mafioso o sycylijskim nazwisku postanowił opanować świat i bla, bla, bla... Nawet chyba Al Bundy by się domyślił, że w postać Agenta Armstronga wcielasz się Ty, graczu. Masz do przejścia około 40 zróżnicowanych leveli, które roją się od niebezpieczeństw. Do pomocy masz odpowiedni sprzęt – karabin maszynowy przypominający pepeszę, granaty, miny, rakiety i inne. Przyjdzie nam walczyć na wielu obcych terenach (dżungla, port, fabryka, lotnisko, ocean), na których aż roi się od tajnych przejść, strzelających działek i innych paskudztw. Gra jest dość nowatorsko rozwiązaną platformówką pseudo-3D. Misje, nie są poustawiane kolejno – to od nas zależy, którą drogę wybierzemy. Celem każdej z nich jest wypełnienie określonego zadania. Bardzo rzadko jest to sprawa w stylu „wystrzelaj wszystkich, co do jednego". Przed rozgrywką można poćwiczyć na małym, domowym poligonie. Większość leveli posiada sporo korytarzy, schowanych wind, ukrytych pokoi, a podczas przebywania pod wodą martwimy się o tlen i specjalne przeszkody. Mimo że w „Agenta Armstronga" gra się naprawdę przyjemnie, to jego oprawa niczym nie zachwyca – można nawet stwierdzić, że jak na PlayStację, to trochę za mało. Wróćmy na chwilę do grywalności. Nie jest to może produkt na miarę „Croca" czy „Crasha", ale gra się w niego przyjemnie. Powodują to bardzo zróżnicowane misje (rzadko cel kilku misji jest jednakowy) i niezbyt frustrujący poziom trudności. Ciekawym pomysłem jest wplecenie fabuły, która przypomina o sobie renderowanymi filmikami, co kilka leveli. Z grafiką produktu nie jest już tak różowo – postacie mają kilka klatek animacji, przy zbliżeniach w oczy kłują wielkie piksele, a całość niczym nie odbiega od platformówek 16-bitowych. Spodobały mi się jednak muzyczki – pasują do klimatu. „AA" to nie przebój, ale na pewno solidna, rzemieślnicza produkcja. Polecam raczej młodszym wielbicielom trójwymiarowych strzelanek. **Baron Jack**



Grafika 65% Grywalność 80%
Oryginalność 65% Dźwięk 70%

„Agent Armstrong" nie jest megahitem, ale dobrą rzemieślniczą robotą wartą chwili uwagi.

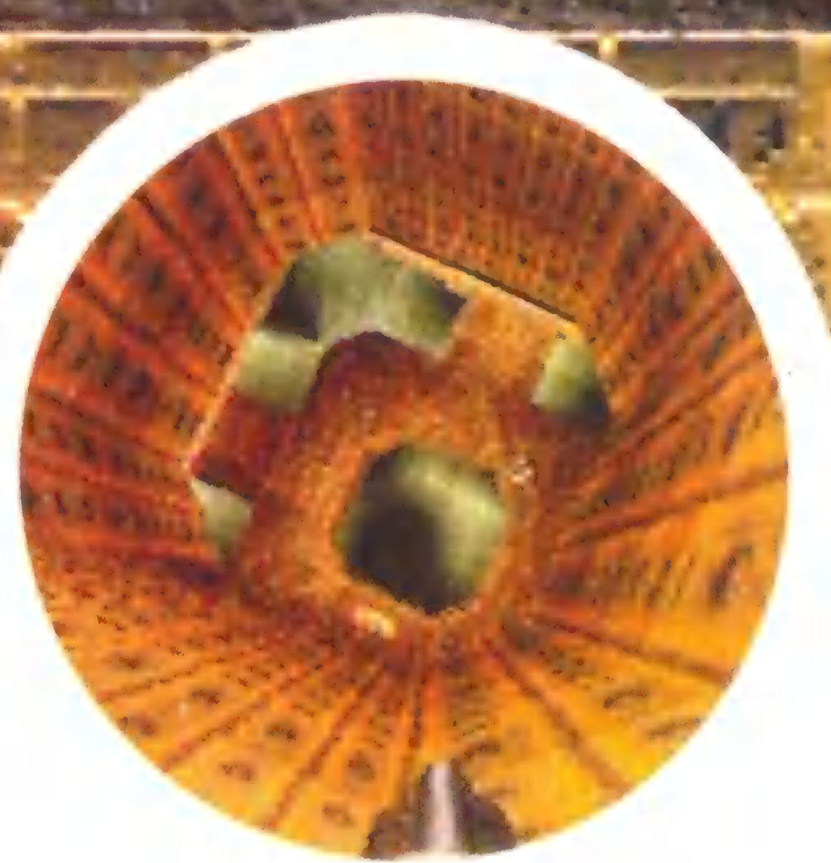
WERDYKT 70%

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	id Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn, PC, N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

„Quake – trząść się (ze strachu, zimna), trzęsienie Quaker – kwakier; markowane działo..."





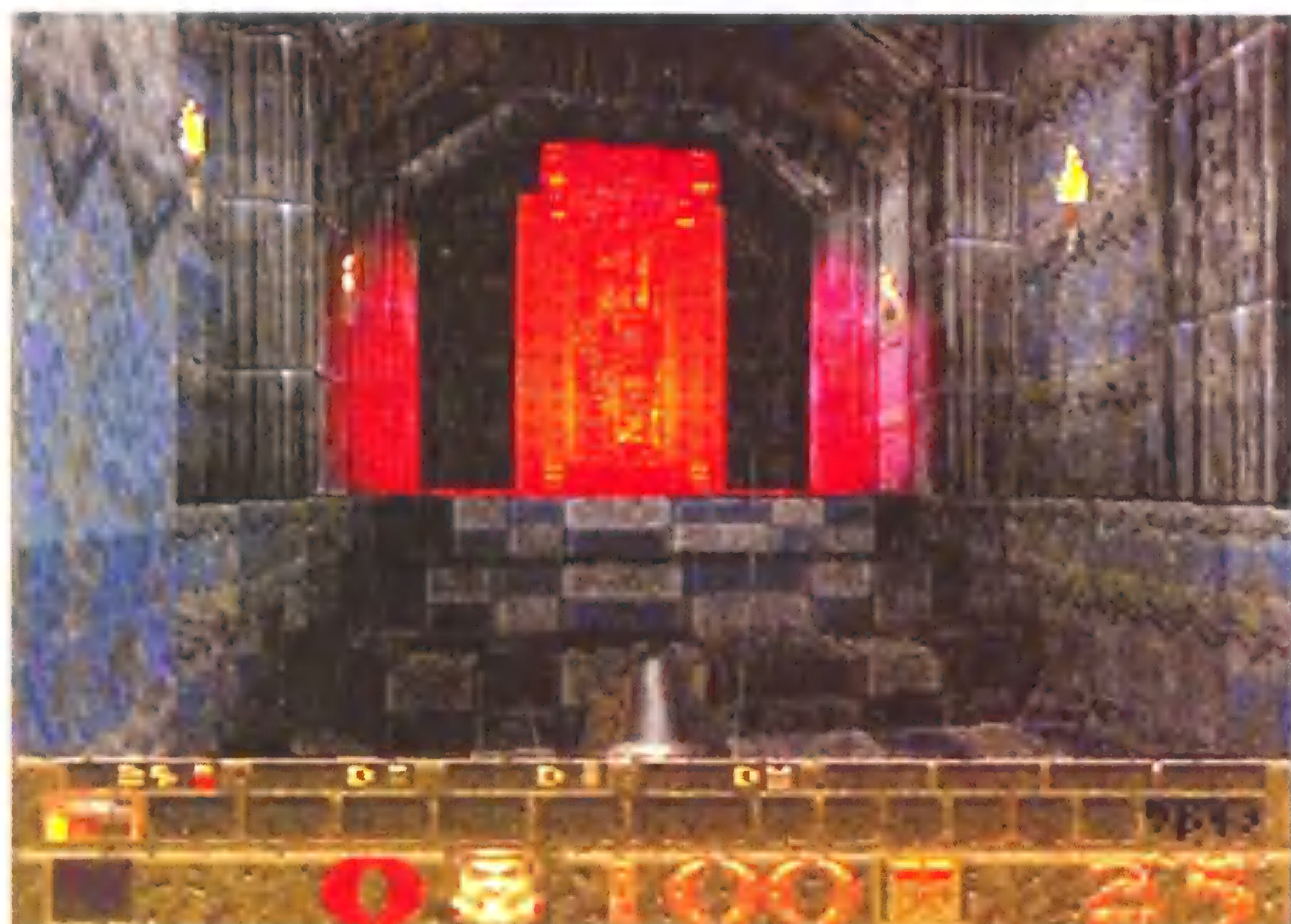
Quake

Quake jest znany chyba wszystkim zapaleńcom gier typu first-person-perspective. Stał się grą kultową i taką zapewne pozostanie. Obecnie na rynku króluje „Quake 2" w wersji na PC. Powszechnie organizowane są turnieje „Kwaka" w wielu krajach Europy. Niedawno jeden odbył się w Polsce, na targach gier komputerowych Gambleriada. Konsolowcy zawsze mogli zazdrościć szczęśliwym posiadaczom PeCetów tego typu produktów. Bariera ta została jednak przełamana. Ostatnimi czasy wyszły tak znakomite produkty, jak „Turok" czy „Golden Eye 007". Pojawił się także „Duke Nukem 3D" w wersji konsolwej. Doczekał się tego także i legendarny „Quake". Oto recenzja tejże właśnie gry w wersji na konsolę Sega Saturn.

Kiedy z-ca Naczelnego wręczył mi krążek z „Kwakiem", bardzo się ucieszyłem. Wkładam wspomniany krążek do konsoli i odpalam gierkę. Cedek szumi, mąci i wydaje jakieś nieludzkie odgłosy, aż wreszcie moim oczom ukazuje się długo oczekiwany :) napis „Quake". Ponieważ jestem zagorzałym graczem wersji pecetowej tego produktu, trochę mnie zdziwiła liczba dostępnych opcji menu. Nowa gra, Opcje i Quit. To ostatnie naprawdę mnie ubawiło, ale mniejsza o to.

Po wybraniu pierwszej z dostępnych opcji mym oczom ukazał się trochę nieprzyjemny widok. Rozdzielczość 320x200, w dodatku z 256 kolorami...





ludzie! Nie wiem czy to ja jestem dziwny, że wymagam od „maszynek do gier" czegoś lepszego? Naprawdę w tym momencie się zawiodłem. No ale w dalekich czasach, gdy byłem w posiadaniu 486 też się grywało w takiej rozdzielczości, więc mimo zaskoczenia ruszyłem do boju...



Jeśli chodzi o samą grę, to nic nie uległo zmianie. Do wyboru mamy te same epizody. Przeciwnicy i levele są w pełni trójwymiarowe (nie jak w „Duke 3D", gdzie opponenci byli płaskimi sprite'ami). Broń i cała reszta pozostała bez zmian. Ogólnie – stary dobry „Quake". Poprzez konwersję, gra nie straciła dużo ze swojej atmosfery. Nadal czuć mroczny, wrogi, tajemniczy klimat, czyli to co gumisie lubią najbardziej. Sterowanie też nie jest takie straszne. Można się przyzwyczaić, chociaż tzw. pad nie daje wielkiego pola do popisu.

Ogólnie „Quake" nie wypadł źle. Poza niską rozdzielczością jest tylko jedna rzecz rzucająca się w oczy i spędzająca sen z powiek. Mianowicie – woda. Wskakując do niej w ogóle nie odczuwa się tego. Gdzie ten rozmyty widok? Fakt – po kilku sekundach nasz bohater zaczyna się dusić. Czyli jednak jesteśmy w wodzie. Poza tym stopniowo opada się w dół. Są to jednak tylko dwa czynniki, po których można odróżnić powierchnię od głębin.

Teraz może trochę na temat oprawy muzycznej. Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... ekhmm! w wersji pecetowej muzyka była w formie ścieżek Audio. I tak pozostało po konwersji. Muzyka jest dokładnie taka sama, czyli z******ta.

Spędziłem nad „Quakiem" kilka dłuższych chwil i muszę powiedzieć, że jest dobrym produktem. Nie zwala z nóg, jak pierwowzór, ale jest wart poświęcenia mu uwagi. „Quake" – sama nazwa mówi za siebie. Podejrzewam, że na ZX Spectrum też byłby hitem :-). No ale dosyć. Kilka krótkich zmienno-cieplnych słów o grze i lecę na piwo.

Konsola Sega Saturn trochę spadła w rankingu poularności. Może to z powodu mającego się ukazać jej następcy – Durala? Tego nikt nie wie. Ja wiem natomiast, że każdy szanujący się Saturnowiec (oraz grający w strzlanki fpp) powinien skombinować sobie płytkę z „Kwakiem", ponieważ jest grą dobrą. Dobrą na tyle, aby przyciągnąć gracza na kilka miłych... o qr**! zastrzelili mnie!... O czym to ja mówiłem ? A...dobrą na tyle, żeby przyciągnąć gracza na kilka godzin do telewizora.

Cthulhu

Grafika 83% Grywalność 89%
Oryginalność 79% Dźwięk 81%

O „Quake'u" zawsze się mówiło – musisz w to zagrać. Teraz – powinieneś.

WERDYKT 82%





Lamborghini 64

Mało znana firma Titus wydała gierkę, która ubarwiła rynek wyścigów na N64. Uporządkujmy sobie kilka spraw. Co mamy obecnie do wyboru?

INFO

Wydawca:	**Titus**
Producent:	**Titus**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**395.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Czysty rajd w postaci „Top Gear Rally", objankę w postaci „San Francisco Rush", nie wiadomo co – „Multi Racing Championschip". „ExtremeG", „Diddy Kong Racing" czy „Mario Kart" nie porównuję, bo należą one do nieco innego rodzaju wyścigów, „ExtremeG" – to wyścigi przyszłości, „Diddy" i „Mario Kart" to wyścigi raczej dla tej młodszej części giercmanów. „Lamborghini" znajduje się między „Top Gear Rally" a „San Francisco Rush". Wyraźnie trudniejszy jest „Top Gear Rally", ale prowadzenie samochodu jest tam rozwiązane perfekcyjnie, w „SF Rush" chodzi raczej o objankę niż o sam wyścig, w „Lamborghini" jazda jest bardzo sympatycznie rozwiązana, ale raczej gracz nie odczuwa tej prędkości i w sumie jest mało emocji związanych z jazdą. Grafika w „TGR", „SF Rush" i „Lamborghini" jest bardzo wysokich lotów i trudno się do czegoś w niej przyczepić. Muzyka w „Lamborghini" jest w porządku i na szczęście nie przeszkadza przy graniu. Bajerem nie występującym w „SFR" i „TGR" jest pitstop. Dla nie wtajemniczonych, pitstop to jest takie miejsce, gdzie możesz przykładowo zmienić opony, wypić zimne piwo, wchłonąć rosołek etc. Oczywiście możesz wyłączyć tę opcję i nie zajmować się tymi pierdołami. Jazda w „Lamborghini" nie jest trudna i można opanować ją już po kilku chwilach. Niestety, nie jest ona tak dynamiczna i tak realistyczna jak w „TGR", a raczej monotonna, choć może znajdą się fani tego rodzaju kierowania. Tutaj muszę napisać, że jest to tylko i wyłącznie moje zdanie, są i tacy co bardziej cenią prostotę „Lamborghini" od skomplikowania „TGR". Jeśli chodzi o liczbę tras oraz jednoczesną grę 4 osób, to tutaj „Lamborghini" daleko odsadza konkurencję. Podsumowując, gra jest ok i trudno się czepnąć, przypuszczam, że gdybym podłączył kierownicę byłoby już lux. Niestety, jak na razie, nie jestem w jej posiadaniu. Pozdrowienia lecą dla Marcina, Adriana, Margaryna za gierę, Sęka, Grześka za pomoc w męczeniu gry. ***Gruby***



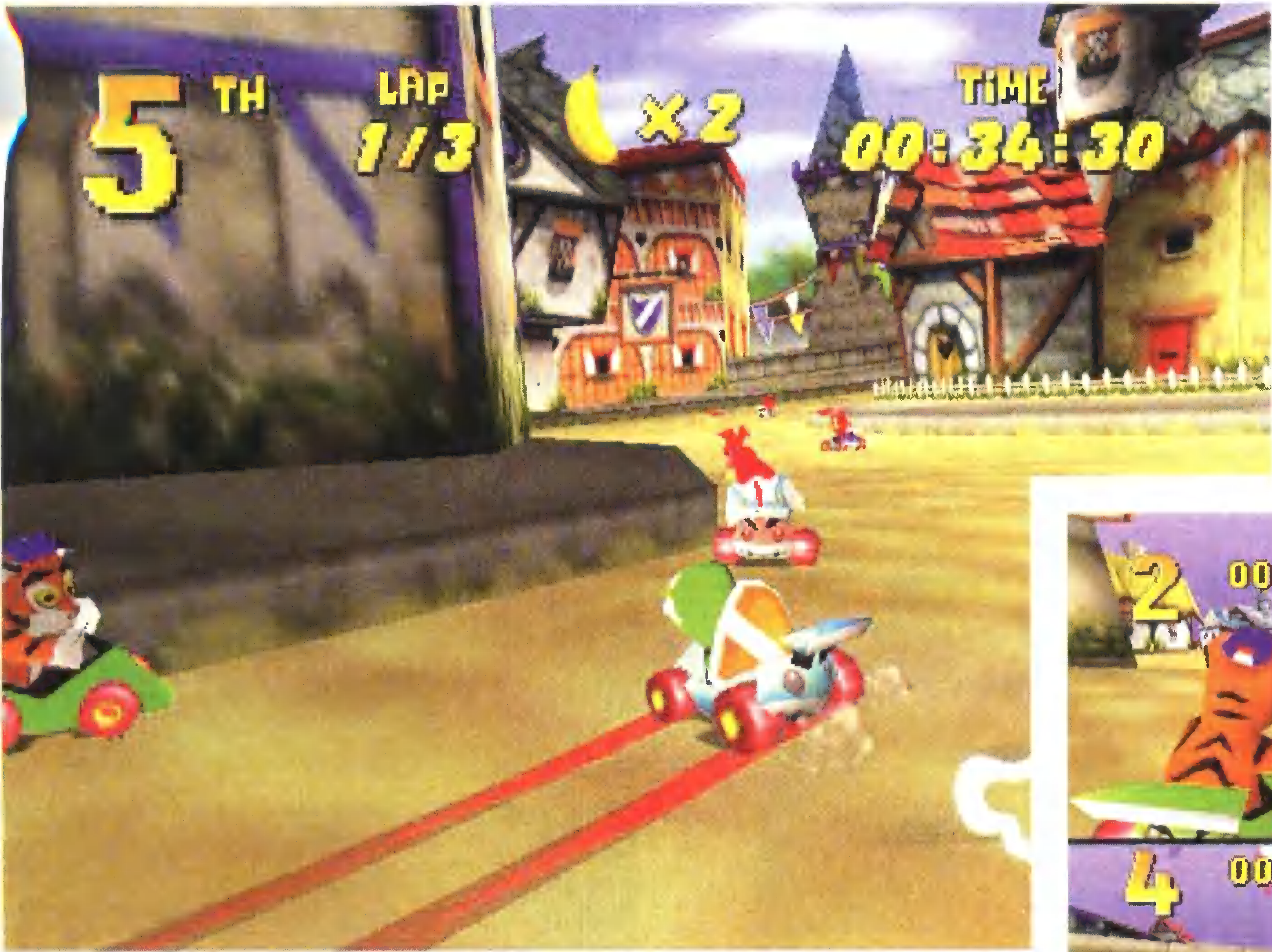


Grafika 89% Grywalność 75%
Oryginalność 75% Dźwięk 79%

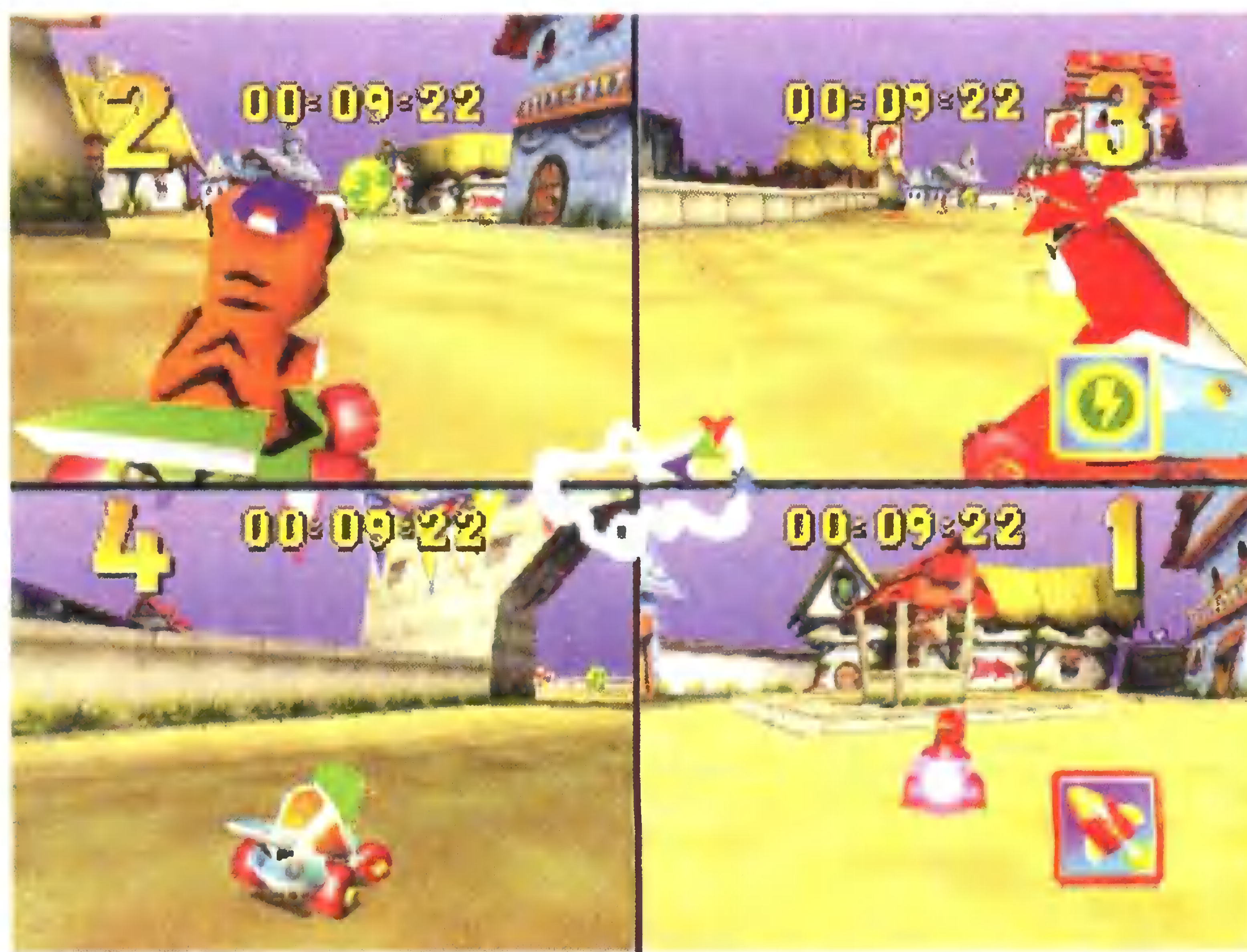
Trochę za łatwa, ale nie jest źle.

WERDYKT 82%

Diddy Kong Racing







Oj, na święta sypnęło tytułami: „Tog Gear Rally", „ExtremeG", „Lamborghini" - to tylko nowe, czadowe wyścigi, że nie wspomnę o rewolucyjnym „Golden Eye".

INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	Rareware
Data wydania:	Już jest
Cena:	395.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Do zupy doleciał niedawno następny grzybek magików z Rareware, którego właśnie smakuję, a recenzję z degustacji, oddaję Wam do konsumpcji. W rolach głównych występują: Timber – szop albo coś w tym stylu, Pipsy – rajdowa mysz, Diddy Kong – małpa znana chyba wszystkim, Banjo – miś, bohater następnej gry Rareware, Conker - wiewióra, Bumper – następny miś, chyba polarny albo tnie głupa, TipTup – Szybki Lopez, czyli żółw, Krunch – krokodyl maniak, Drumstick – rosołek, czytaj kogut. W pozostałych rolach Taj – słoń co daje i odbiera, szefo krainy, nadworny czarodziej, T.T. – zegarynka oraz Wizpig – prawdziwa świnia. Każda z postaci biorąca udział w wyścigu ma określone możliwości - przykładowo: Pipsy jest niezła w machaniu wajchą, Krunch jest niesamowicie szybki, zaś Diddy Kong jest średni we wszystkim. W grze możemy posługiwać się trzema rodzajami pojazdów: wyścigówki-karty, poduszkowce oraz co najciekawsze samoloty. Wiadomo, że każdy przejazd to inna technika jazdy - nie ma jednak co się martwić, możesz próbować do woli. Oprócz tradycyjnego rajdu programiści wrzucili absolutną nowość – część przygodową. Każdy przejazd na pierwszym miejscu to balonik od Taja (słonia bosa), aby wjechać do danej komnaty i odbyć następny wyścig musisz zebrać odpowiednią ilość baloników, oczywiście przeszkadzał Ci będzie Wizpig, który za wszelką cenę chce namieszać w tej bajkowej krainie. W wyścigu nie obowiązują żadne zasady, każdy może wykorzystywać różne bronie umieszczone na trasie (miny, magnesy, rakiety, osłony). Możesz korzystać z rozstawionych platform dających mocnego kopa. Cztery rozbudowane krainy dostarczą Ci tylu niespotykanych emocji i wrażeń, że nie będzie mowy o nudzie. Gra wykorzystuje trzęsidupka oraz umożliwia jednoczesną zabawę 4 osób. Za test gry na multiplayer graczom: Marcinowi, Adrianowi, Pawłowi oraz Włodkowi wielkie dzięki.

Gruby







Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 95%

„Diddy Kong Racing" to prawdziwe arcydzieło i bez wątpienia najlepsze wyścigi tego typu jakie istnieją.

WERDYKT 95%

The Curse Of Monke

Nieśmiertelna „Małpia Wyspa" znów powraca na nasze łamy, ale tym razem do działu Porady. Znajdziecie tu rozwiązanie krok po kroku tej klasycznej przygodówki. Mam nadzieję że dzięki niemu każdy gracz dotrze do szczęśliwego końca.

Part I: Demise of the Zombie Pirate LeChuck

Porozmawiaj z piratem Wallym, wyciągnij od niego zestaw ulotek, a także udowodnij, że wcale nie jest takim twardzielem, jakim mu się wydaje. Gdy już doprowadzisz biedaka do łez, zdejmij ze ściany wycior i przymocuj do niego upuszczony przez Wally'ego hak. Oddaj kilka salw z działa, w miarę możności celując w łodzie z piratami. Gdy morze będzie już wolne od szumowin LeChucka, wyjrzyj na zewnątrz przez otwór koło działa. Porozmawiaj z Murrayem, strąć go bosakiem z wyciora do wody i wydobądź unoszącą się na powierzchni rękę. Mieczem wyjętym z jej zaciśniętej dłoni przetnij linę mocującą działo do ściany i strzel z niego jeszcze raz. Podnieś woreczek z monetami oraz leżący pod nim pierścień, a następnie wytnij za pomocą diamentu z pierścienia otwór w bulaju.

Part II: The Curse Gets Worse

Podnieś żarzący się kawałek drewna i udaj się na bagno leżące w głębi wyspy. Pogadaj z Murrayem. Wejdź do wraku. Użyj monety z woreczka w automacie z gumą do żucia, wyjmij szpilę z jednej z lalek voodoo oraz zabierz klej z podłogi. Pociągnij wypchanego aligatora za język. Teraz czeka Cię dłuuuga rozmowa z kapłanką voodoo — musisz dowiedzieć się od niej jak zdjąć klątwę z Elaine.









Idź do miasteczka. Wejdź do budynku z zegarem przez boczne drzwi. Spójrz na płaszcz wiszący na wieszaku, wyjmij z jego kieszeni rękawiczkę i zbierz z kołnierza wszy. Podnieś magiczną różdżkę ze stołu i użyj jej na kapeluszu, wyczarowując książkę o brzuchomówstwie. Obejrzyj nalepki na kufrze — zwróć uwagę na tę z Blood Island. Wejdź na scenę i porozmawiaj z Cromwellem, jednym z aktorów, by dowiedzieć się co nieco o tym, jak dostać się na ową wyspę.

Wejdź do fryzjera, wciągnij piratów w konwersację i dowiedz się, co musisz uczynić, by te dzielne wilki morskie zdecydowały przyłączyć się do Ciebie. By pozbyć się kapitana Rottinghama, w sprzyjającym momencie połóż na grzebień wszy.

Poproś Haggisa o lekkie podcięcie włosów. Gdy będziesz już siedział na fotelu, pociągnij za rączkę i „niepostrzeżenie" chwyć leżący na książce kamień. Ponownie pociągnij za rączkę i wyciągnij z sufitu wbite tam nożyczki. Dwukrotnie klepnij w plecy Billa i podnieś wypluty przez niego jawbreaker.

Podejdź do Edwarda i, zgodnie z zasadami honorowego pojedynku, rzuć mu rękawiczkę w twarz. Zamknij środkową walizę i wybierz na swoją broń banjo. Zapamiętaj teraz i powtarzaj akordy, jakie wygrywa Edward, a gdy zacznie popisywać się dziką solówką, podnieś leżący na ziemi za nim pistolet i zastrzel jego banjo.

Wyjdź na zewnątrz i udaj się w okolice restauracji, w miejsce, gdzie ścieżkę prowadzącą w głąb wyspy blokują obsypane kwieciem chaszcze. Zetnij jednego kwiatka nożyczkami i następnie utoruj



sobie nimi dalszą drogę. Wkrótce dotrzesz do zakrętu, na którym zostaniesz połknięty przez olbrzymiego węża. Podnieś wszystkie przedmioty, jakie tylko zdołasz wymacać w jego żołądku, wrzuć kwiat do dzbanka i poczęstuj gada tą miksturą.

Ułam łodygę trzciny i cierń z krzaka. Przywiąż jeden z baloników do kamienia zabranego Haggisowi, dmuchnij na balon (TALK). Korzystając z łodygi trzciny, wystrzel cierń w balonik.

Wróć do restauracji. Porozmawiaj z właścicielem, kapitanem Blondebeardem i dowiedz się o jego złotym zębie i kłopotach z zaopatrzeniem, spowodowanych przez El Pollo Diablo. Weź ciasteczko z beczki koło drzwi, klepnij w ramię „klienta", wyjmij nóż tkwiący mu w plecach. Nadgryź ciastko (TALK) i rzuć robaki w nim znalezione na pieczonego kurczaka. Wyjmij spomiędzy kości legitymację członkowską. Podaruj Blondebeardowi jawbreakera, a następnie poczęstuj go gumą. Przebij balon szpilą. Samodzielnie przeżuj kawałek gumy i wetknij w niego złoty ząb. Wciągnij do płuc hel z balonika i jeszcze raz przeżuj gumę z ukrytym w niej zębem. Zabierz brytfankę i foremkę do ciast, wyjdź na zewnątrz. Używając brytfanki, wydobądź z błota ząb.

Przejdź na polanę na szczycie wzniesienia za miastem, wytnij kawałek z drzewa kauczukowego za pomocą foremki. Podejdź do beczki, przetnij nożem podpórki pod nią. Od żarzącego się drewienka zapal

y Island







sączący się z beczki rum. Pokaż Billowi złoty ząb, po czym wyzwij Haggisa na pojedynek.

Udaj się teraz na klubową plażę. Pokaż legitymację „bufetowemu", weź ręcznik, zmocz go w wiaderku z lodem i przegoń nim snoba. Zabierz z kuchenki butelkę oleju. Weź i zmocz jeszcze dwa ręczniki. Wejdź na plażę, rozłóż ręczniki na gorącym piasku i przejdź po nich do opalającego się w oddali Palido. Pogadaj z nim i dowiedz się, że mapę do Blood Island ma wytatuowaną na plecach i że aktualnie musi się czegoś napić. Weź kubek z jego brzucha, otwórz furtkę i idź do miasteczka, do stoiska z lemoniadą. Podmień kubki i poproś dzieciaka o lemoniadę. Zabierz dzbanek i napełnij go farbą z pobliskiej kadzi. Postaw Palido na brzuchu kubek bez dna i nalej do niego farby. Następnie wysmaruj mu plecy olejem i zedrzyj z pleców mapę.

W Danjer Cove wysmaruj korek wycięty z kauczukowca klejem i zatkaj nim dziurę w łodzi. Podpłyń do okrętu cumującego w zatoce. Nożem przetnij deskę, wejdź na pokład. Po tym, jak zostaniesz obtoczony w smole i pierzu, wróć do restauracji – w ten sposób szybko ponownie trafisz na statek.

Użyj książki o brzuchomówstwie na LeChimpie, otwórz okno i wróć do miasta, do teatru. Wejdź po schodach na górę, przesuń dźwignię i postępując zgodnie ze wskazówkami zawartymi na kartce zdobytej na Sea Cucumber'e, w odpowiedniej kolejności zapalaj reflektory. Jeżeli wykonasz to prawidłowo, duże X wskaże Ci miejsce ukrycia Elaine. Wysmaruj kule armatnie tłuszczem i łopatą wykop swą nieszczęsną ukochaną.

Part III: Three Sheets to the Wind

Na początek doprowadź swoją zdemoralizowaną załogę do porządku tak dobierając teksty, by ostatecznie nie zdołali wymyśleć odpowiedniego do nich rymu (kwestia kończąca się słowem „orange"). Zdecyduj czy wolisz trudniejsze walki morskie (statki przeciwnika, zanim je zdobędziesz, muszą zostać wielokrotnie trafione), czy łatwiejsze (wystarczy jeden celny strzał) i spójrz na mapę. Zapamiętuj nazwy kolejno pojawiających się okrętów, gdyż będziesz musiał złupić każdy z nich, by pokonać Rottinghama, a także by móc zakupić lepsze działa. Początkowo przydatne bywa też notowanie kogo złupiłeś Ty, a kto Ciebie – żeby wiedzieć gdzie aktualnie podziewa się „Twój" majątek.

Sama walka, już po dostaniu się na pokład nieprzyjacielskiego statku, jest podobna do tej z pierwszej części „Małpiej Wyspy": uważnie wysłuchuj obelg, jakimi obrzucają Cię piraci, by następnie, używając tych zniewag samemu na innym piracie, poznać właściwe na nie odpowiedzi. Koniec końców powinieneś znać około 13 takich par.

Wróć do Puerto Pollo i za zdobyte łupy kup najlepsze dostępne działa. Tak wyekwipowany bez problemu powinieneś pokonać kapitana Rottinghama – właściwe riposty na jego zniewagi (które są inne od tych używanych przez resztę pirackiej braci) muszą być, naturalnie, odpowiednio zjadliwe i, co najistotniejsze, rymować się.

Part IV: The Bartender, the Thieves, his Aunt snd her Lover

Porozmawiaj z Haggisem o balsamie do rąk, podnieś butelkę, otwórz ją zębami (TALK). Idź na cmentarz. Weź dłuto i młot, nakarm psa resztką ciastka. Zdobądź trochę jego sierści. Zerwij z krzaka rosnącego pod wiatrakiem papryczkę. Udaj się do hotelu.

Wejdź na zaplecze, zdejmij plakietkę z lodówki i dłutem odłup kawałek sera. Porozmawiaj z Madame Xiną i tak długo proś ją o wróżbę, aż uzbierasz pięć kart przedstawiających śmierć. Przejrzyj książkę z przepisami leżącą na kontuarze, zapamiętaj przepis na miksturę na kaca. Zdejmij poduszkę z jednego ze stołków, pójdź na plażę. Połóż poduszkę na ziemi pod gniazdem, uderz w pień młotem, zabierz jajko. Daj je barmanowi, a także psią sierść i papryczkę. Gdy już „ozdrowieje", wypytaj go szczegółowo o wszystko, o co tylko się da. Zamów drinka z parasolką, otwórz dłutem butelkę z lekarstwem, wymieszaj je z drinkiem i wypij.

Z pomocą dłuta otwórz trumnę, powyrywaj z niej gwoździe, otwórz leżącą pośrodku trumnę. Opuść cmentarz i po chwili wróć. Pogadaj ze Stanem i w zamian za złoty ząb załatw sobie polisę ubezpieczeniową.

Z powrotem w hotelu weź słoik na napiwki z kontuaru. Wejdź na piętro, do pokoju na wprost schodów. Wybij młotem gwóźdź ze ściany, wyjdź na korytarz. Wyjmij obraz z ram, wytnij nożyczkami twarz portretu i podnieś gwóźdź z podłogi. Resztki obrazu









zawieś na pierwszych drzwiach. Otwórz drzwi do drugiego pokoju wizytówką Stana. Otwórz łóżko, przybij je wszystkimi gwoździami, jakie posiadasz do podłogi, zabierz książkę, przeczytaj ją. Wróć do pierwszego pokoju i wyjrzyj przez bulaj na korytarz. Zejdź na dół, zdejmij lustro ze ściany, włóż w ramy zamiast niego twarz wyciętą z portretu.

Ponownie porozmawiaj z Griswoldem i przekonaj go, z niewielką pomocą książki i wcześniejszych akcji, że jesteś członkiem jego rodziny. Zamów kolejnego drinka, którego znowu wymieszaj z lekarstwem. Tym razem trafisz do krypty Goodsoupów. Utnij sobie pogawędkę z duchem panny młodej, weź łom leżący w trumnie stojącej w odległym końcu krypty. Podejdź do pęknięcia w ścianie, podnieś Murraya. Wysmaruj klejem rękę szkieletu (tę wyłowioną w pierwszej części gry), wyjrzyj przez pęknięcie. Użyj ręki, by zdobyć lampę. Porozmawiaj z Mortem i wmów mu, że jesteś żądnym zemsty duchem. Postaw na wieku trumny lampę i Murraya, i wystrasz do nieprzytomności grabarza.

Wróć do hotelu. Weź świadectwo zgonu z zaplecza, wejdź do pokoju ze szkieletem, łomem powyłamuj deski z dziury za łóżkiem i następnie oderwij je od podłogi. Podnieś pierścień z ziemi, wstąp do Stana i zażądaj pieniędzy z ubezpieczenia.

Idź do wioski tubylców. Weź bryłę tofu, świder i kubek. Świdrem wytnij z tofu maskę i załóż ją. Skieruj się dalej, w stronę wulkanu. Powitaj tubylca i podczas uroczystej ceremonii wrzuć ser do wnętrza wulkanu. Pozostałą część sera wrzuć do garnka stojącego na ruszcie przed hotelem. Poczekaj aż się roztopi i zanieś gar Haggisowi, w zamian za co dostaniesz balsam.

Użyj parasolki, by dostać się na szczyt wiatraka. Napełnij słodką wodą słoik i przejdź na małą polankę nad morzem. Postaw słoik na pieńku, dłutem zrób kilka otworów w pokrywce i zamknij słoik. Wespnij się na latarnię morską. Postaw słoik ze świetlikami pośrodku i wymień pęknięte lustro na to zabrane z hotelu. Zejdź na plażę. Porozmawiaj z przewoźnikiem. Przeczytaj w encyklopedii o kompasie. Napełnij kubek wodą morską, wbij szpilę w korek od butelki, namagnesuj ją plakietką z lodówki i umieść w kubku. Podaruj ten domowej roboty kompas przewoźnikowi.



Już będąc na Skull Island, porozmawiaj z operatorem windy i wsiądź do tego, co imituje windę. Przed rozstrzaskaniem o ziemię uratuje Cię parasolka. Namów Króla Andre na pokera — ich diament przeciw Twoim pieniądzom z ubezpieczenia. Podczas gry podmień karty na pięć kart tarota zdobytych od wróżki. Po krótkim zamieszaniu diament będzie Twój.





Posmaruj dłoń Elaine balsamem i zdejmij feralny pierścień. Połącz obrączkę z krypty z diamentem i włóż Elaine na palec ten nowy pierścień, zdejmując z niej tym samym klątwę.

Part V: The Kiss of the Spider Monkey

Zagaduj LeChucka tak długo, aż zdenerwuje się i zostawi samego, na odchodnym rzucając na Ciebie klątwę. Otwórz drzwiczki i przejdź dalej, do wesołego miasteczka. Namów Psa Dinghy, by spróbował odgadnąć Twój wiek i gdy popełni oczywistą pomyłkę, wybierz jako nagrodę kotwicę.

Kilkukrotnie popychając Psa, zmuś go, by Cię ugryzł i zostawił w „prezencie" garść sierści. Napełnij brytfankę kremem do golenia, ukryj w środku kotwicę, podłóż „placek" na stos innych, leżących koło małej armaty. Nakłoń Pana Szczurka, by z niej wystrzelił, otwórz furtkę w płocie i wyjrzyj przez otwór w dekoracjach. Po chwili jedno z ciast będzie Twoje.

Podejdź do straganu z lodami, zabierz pieprz z lady i poproś sprzedawcę o loda. „Wymieszaj" loda z ciastem, pieprzem i psią sierścią, i zjedz go.

Part VI: Guybrush Kicks Butt Once Again

Wysiądź z wagonika na pierwszym przystanku i podnieś leżącą na ziemi linę. Na drugim przystanku zdobądź beczułkę rumu. Na trzecim otwórz lampę, zdmuchnij płomień, wyjmij ze środka pojemnik z naftą. Na czwartym i zarazem ostatnim przystanku pójdź ścieżką do góry, włóż małpie pod pachę beczułkę, nasącz linę naftą, a następnie wsadź jeden z jej końców do beczułki.

Poczekaj, aż pojawi się LeChuck, sypnij mu pieprzem w twarz i...... I to by było na tyle!

Patrycja



Tomb Raider 2

część druga

Witam w drugiej części poradnika do „Tomb Raidera 2". Jeśli gra się Wam spodobała, to pewnie doszliście aż tutaj (albo i dalej). Jeśli natomiast zaciąłeś się gdzieś, skorzystaj z tego oto poradnika (jego część pierwszą znajdziesz w 2/98 numerze Gier Komputerowych).







Wyciągnij więc prawy blok i przepchnij go dwa razy w prawo, po czym wyciągnij lewy i popchnij go raz w prawo. Ustaw przedni blok maksymalnie w stronę ognia i wykonaj skok z rozbiegu, łapiąc się na koniec drabiny. Na górze spotkasz karabinowca, który upuści czerwoną kartę. Idąc korytarzem zauważysz drabinę po lewej stronie, więc wejdź na górę, a zobaczysz kolejną sekretną figurkę. Zejdź i na końcu tunelu wskocz do wody, gdzie pociągnij za wajchę. Otworzy ona wejście do następnego sekretu, po zebraniu którego wypłyń do powierzchni i wróć do pokoju, gdzie wyłączyłeś alarm. Po lewej stronie spotkasz karabiniera i pieska, a następnie przeskoczysz nad toczącymi się beczkami. Na szczycie pochylni użyj zebranej wcześniej karty, wejdź do pokoju i zastrzel dwóch kołków (jeden wyjdzie z tyłu!). W następnym pokoju znajdziesz trzy drzwi – wejdź w te po lewej i przepchnij blok skalny tak aby dostać się do otworu powyżej. Gdy się już tam dostaniesz, zabij gościa z karabinem i naciśnij przycisk w ścianie (zauważysz też zielony slot na kartę, ale nie masz jeszcze klucza). Woda w basenie napełni się, a Ty wróć do pokoju, gdzie przepychałeś blok i wejdź przez duże drzwi do następnego pokoju wypełnionego wodą. Przepłyń na drugą stronę i poszukaj przełącznika, który otworzy dziurę w podłodze w pokoju z zielonym slotem. Wróć tam i spuść się przez ten otwór i biegnij, aż dojdziesz do wielkiego pomieszczenia wypełnionego wodą i dużymi filarami. Podążaj zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara (nie dotyczy posiadaczy zegarków elektronicznych ;-), aż dotrzesz do pomarańczowej alkowy za szybą. Rozbij szybę i zabierz zieloną kartę, a następnie dostań się do wyjściowych drzwi, znajdujących się przy suficie. Po dotarciu do dziury, korytarzem dotrzesz do pokoju z zielonym slotem, więc nie omieszkaj użyć znalezionej karty. Teraz powtórnie skorzystaj z szarego przycisku na przeciwnej ścianie, aby zmienić napełnienie zbiorników. Wejdź w nowo otwarte drzwi, biegnij w kierunku wody i skocz do basenu. Skieruj się do tunelu na wprost, na końcu którego znajdziesz wajchę otwierającą kratę obok. Wypływając i wychodząc na powierzchnię kończysz kolejny level naszej wędrówki.

Level 6 — Diving Area

Biegnij do końca korytarza, aż dotrzesz do krawędzi zbiornika. Nie wskakuj jednak do wody, gdyż wiatrak zrobi z ciebie sałatkę. Przeskocz na drugą stronę, łapiąc się za drabinkę, i wciśnij przycisk, wyłączając w ten sposób wiatrak. Wskocz do wody, pociągnij za dźwignię i przepłyń pod nieruchomym wiatrakiem po granaty. Wyjdź na brzeg, pobiegnij do końca tunelu i zastrzel napastników, którzy wyjdą z drzwi po lewej stronie. Zbierz wszystko co pozostawili i podejdź do brzegu zbiornika, dokładnie naprzeciwko prawego filara wystającego z wody. Wykonaj skok ze złapaniem się, przesuń się maksymalnie w prawo i dopiero teraz podciągnij się wyżej. Obróć się o 90 stopni i gdy hak jest daleko, wykonaj skok z uchwytem na drugi filar. Teraz łatwo dostaniesz się na drugi brzeg zbiornika, gdzie spotkasz dwóch łobuzów. Gdy dojdziesz do następnej sali, podejdź do krawędzi skosu i stań dokładnie na środku. Zjedź w dół trzymając klawisz [Tył], a spadniesz do statuetki-sekretu. Teraz czeka cię naprawdę trudny skok z uchwytem przez żrący kwas (wciśnij skok w ostatnim momencie zjazdu po pochylni). Na końcu korytarza znajdziesz baaardzo wysoką drabinę, na końcu której wejdziesz do małego pokoiku. Zbierz amunicję leżącą na podłodze, po czym stań na krawędzi otworu i spojrzyj w dół. Ustaw się tak, aby stać tyłem do krawędzi spadu i cofnij się do tyłu. Zjeżdżając trzymaj przycisk akcji, aby złapać się krawędzi, puść się i złap ponownie. Szybko wespnij się i zabij napastnika z karabinem, po czym zabierz amunicję, którą stracił. Teraz udaj się na lewą stronę mostku, aż dojdziesz do przerwy w poręczy. Na dole zobaczysz wnękę, w której spoczywa niebieska karta. Wykonaj więc skok z rozbiegu i zabierz kartę. Wróć teraz do dużej drabiny przez otwór w zbiorniku i na mostku, tym razem pójdź w prawo. Otworzysz niebieski zamek i dojdziesz do końca korytarza prowadzącego do pokoju w kształcie kwadratu. Uważaj, gdyż z lewej strony wypadną na ciebie aż cztery psy, a z prawej pacjent z miotaczem ognia. Znajdź teraz drzwi z zamknięciem kołowym. Wejdź przez nie, a z końca korytarzyka wyjdzie na Ciebie strzelec. Po zabiciu go wskocz do okolicznego basenu. Tam wpłyń do korytarza, zastrzel nurka i dopłyń do dźwigni. Pociągnij za nią, otworzy się krata, popłyń tam aż do następnej dźwigni. Tą także pociągnij, po czym wypłyń na powierzchnię. Wróć do okrągłego pokoju i wejdź w drugie drzwi z kołowym zamkiem. Na końcu korytarza zauważysz lądowisko i trzech napastników. Zastrzel ich i pozbieraj to, co po nich pozostało. Na drugim końcu pomieszczenia zauważysz po lewej stronie korytarza zablokowany przez ognie korytarz. Wciśnij przycisk po prawej stronie, wbiegnij do środka – zapadnie się podłoga, więc szybko się odwróć, zabierz M16, wespnij się i ucieknij na zewnątrz. Teraz wciśnij najpierw prawy, potem lewy przycisk i popędź na koniec korytarza, aby złapać płytkę drukowaną. Jeśli odwrócisz się i nie wpadniesz do dziury, to powinieneś zdążyć, zanim ognie na nową zapłoną. Ze zdobytą płytką wróć do sali z basenem. Odepchnij blok skalny i umieść płytkę w urządzeniu w ścianie. Otworzą się drzwi, które prowadzą do następnego pokoju z basenem. Uważaj, gdyż grasuje tam podpalacz i mechanik. Po ich zabiciu podejdź do drzwi po prawej stronie, za którymi jest przycisk. Skocz teraz do wody, zbierz jadeitową figurkę i popłyń tunelem do końca. Oprócz dwóch nurków w wodzie, znajdziesz też wyjście na powierzchnię i przycisk otwierający drzwi w pokoju z piłą. Wróć tam, zabij gostka i wejdź do otwartego pomieszczenia. Tam jest przycisk uruchamiający płytkę na środku pomieszczenia. Skorzystaj z niego, aby dostać się na drugą stronę pokoju. Zignoruj na razie czerwoną kartę i wskocz w tunel ukryty za skrzynkami. Wciśnięty tam przycisk otworzy klapę na lądowisku, do której niezwłocznie się udaj. Na dole spotkasz kilku kolesi, z których jeden dzierży kolejną płytkę drukowaną. Wróć z nią do pokoju z piłą i użyj płytki na ścianie za piłą, po czym zabierz czerwoną kartę. Z tą popędź do miejsca, gdzie byłeś niedawno i wykorzystaj czerwoną kartę. Za otwartymi drzwiami spotkasz kilku wrogo nastawionych facetów oraz kilka korytarzy, które doprowadzą Cię do końca levelu (na pewno sam trafisz).



Level 7 — 40 Fathoms

Gdy tylko pojawisz się w wodzie, zrób szybki obrót i płyń śladem skrzynek i innego sprzętu leżącego na dnie. Dopłyniesz do burty zatopionego statku, a tuż koło kotwicy znajdziesz tunel, który zaprowadzi Cię do pierwszego pomieszczenia. Nabierz powietrza i płyń trzy pokoje dalej, gdzie pociągnij za wajchę. Ta otworzy właz w podłodze, który prowadzi do zalanej sali. Tu wreszcie wyjdziesz na suchy ląd. Po drugiej stronie pokoju (pod wodą, za skrzynkami) znajdziesz korytarz, który zaprowadzi Cię do przycisku — ten spuszcza wodę w okolicznych pomieszczeniach. Teraz wespnij się wyżej i zejdź w dół. Omiń ciemniejsze kwadraty i zbierz figurkę (uważaj na gostka, który wyskoczy zza

kolumny), po czym wpadnij do środka. Po upadku czeka Cię jeszcze walka z dwoma łobuzami. Zaraz po wejściu na korytarz, zauważysz wajchę na ścianie po lewo. Otwiera ona tajne przejście na końcu korytarza i po lewo (na określony czas). Przechodząc tam, mijałeś ciemny korytarz, udaj się tam teraz. W pokoiku na piętrze znajdziesz wajchę, którą należy pociągnąć. Biegnij dalej, a wyjdziesz na kolejny korytarz. W lewej odnodze drogę blokuje ogień, a prawa prowadzi do nowo otwartych drzwi. Teraz liczy się szybkość. Biegnij w prawą odnogę, wciśnij dźwignię i pędź w stronę ogni. Pociągnij za wajchę na lewej ścianie, otwierając drzwi koło drugiego sekretu. Teraz akcja staje się jeszcze szybsza. Pociągasz wajchę, biegniesz do poprzedniej (wyłączającej pierwsze dwa ognie) i pędem do „wędzarni". Kolejna dźwignia po lewej stronie pozwala otworzyć drzwi na wprost. Po skoku do wody czeka Cię płynięncie do najwyższego pokoju, gdzie znajdziesz dźwignię otwierającą klapę na dole – kolejna dźwignia, kolejny sekret (po prawej stronie) i klapa na szczycie stanie otworem. W końcu korytarza spadnij do wielkiego pomieszczenia, potem jeszcze raz w dół (przez kolejny otwór w podłodze). W prawym końcu pokoju znajdziesz blok skalny, który pociągnięty dwa razy pozwoli dostać się piętro wyżej. Pociągnięta wajcha spowoduje eksplozję i zwalenie się mas skalnych do pomieszczenia obok. Oprócz wielkiej dziury w suficie zauważysz też dwie mniejsze – wejdź w tę po prawej. Odszukaj teraz kolejny korytarz przy suficie i wciśnij przycisk. Wróć teraz i idź w lewe przejście. W suficie jest otwór prowadzący do przycisku, który wpuszcza wodę do wieeeelkiej studni. Udaj się tam (z pomieszczenia z dwoma wejściami, w drugim końcu pokoju). Wskocz do wody, wpłyń w korytarz, zabij nurka i wypłyń na końcu korytarza do małej kajutki. Zabij dwóch napastników, zabierz to co z nich zostało i dwa harpuny leżące na uboczu i wciśnij przycisk w ścianie. Wejście obok prowadzi do końca levelu...

Level 8 – Wreck of the Maria Doria

Na końcu korytarza mamy otwór basenu. Tu znajdziesz dwie paczki harpunów i płetwonurka. Wpłyń w korytarz, na końcu którego znajdziesz apteczkę. Odwróć się tyłem do spadu i zjedź trzymając się. Gdy już będziesz wisiał nad popękaną podłogą, opuść się w dół. Idź w stronę wyjścia, zabij dwóch napastników i dojdź do trzech skrzyń blokujących pasaż. Poprzestawiaj je tak, aby odblokować wejścia do środka (dwa korytarze). Idź do końca korytarza na wprost, spadnij w dół i zabij trzech przeciwników. Wejdź do sali balowej i pędź w prawo, aż dojdziesz do małego pomieszczenia, którego podłoga pokryta jest szkłem. W dziurze jest korytarz, na końcu którego znajdziesz klucz. Wróć teraz kilka kroków dalej i obok wielkich skrzyń skręć w lewo. W ścianie znajdziesz dziurę do klucza otwierającego szybę obok. Wciskając przycisk, otworzysz drzwi przy suficie w sali balowej. Idź tam i wejdź w korytarz z kilkoma drzwiami. Otwórz pierwsze po lewej i drugie po prawej. Na dole tak poprzestawiaj skrzynie, aby dostać się do drzwi wysoko na ścianie. Wcześniej tak ustaw skrzynie z parteru,



aby móc wcisnąć przycisk. Biegnij dalej, spadnij w dół i zabij „mechanika" za zakrętem i spadnij jeszcze raz. Pod skrzynią ukryty jest klucz, a skrzynia posłuży do pociągnięcia za wajchę. Wrócisz teraz na korytarz, a zebranym kluczem otwórz drzwi i zejdź na dół, poprzestawiaj skrzynie i dostań się wyżej. Na dole zauważysz zapadające się klepki, które przeskocz i potem powtórz czynność, omijając w ten sposób turlające się beczki. Po prawej stronie jest sekret, a Ty idź prosto. Zastrzel strażnika i zejdź przez dziurę. Wskocz do wody, pociągnij za wajchę i szybko wróć do pomieszczenia ze strażnikiem i wejdź do otwartych drzwi po lewej. Nie pociągaj za dźwignię tylko idź w prawo, a przy spadzie odwróć się i opuść się, łapiąc się na końcu. Po chwili klapa się podniesie, więc wejdź w dziurę powyżej. Wciśnij dźwignię i wróć do pokoju z dziurą. Teraz udaj się do otworu na wprost (w ścianie). Zabij wszystkich i idź w prawą stronę. Teraz czeka Cię kolejna bardzo szybka akcja. Wciskasz przycisk, spadasz platformę niżej, zabierasz coś co wygląda jak magnes, pędzisz do przycisku na jednej ze ścian i pędem do dziury w podłodze, która szybko się zamyka.



Wróć teraz do basenu i zauważysz, że nie ma w nim wody. Na dole otwórz zamknięte drzwi i idź cały czas prosto. Z werandy zabierz kolejny magnes i wciśnij klawisz. Wróć teraz do pomieszczenia wyżej i skręć w korytarz w prawo. Jednym z odnóży dojdziesz do sali balowej. Na prawo znajdziesz ostatni potrzebny magnes. Kontynuując należy wrócić do dużej sali (tam gdzie spadłeś na początku levelu) i wskocz do wody. Zbierz apteczkę i dopłyń do wajchy, która otwiera klapę powyżej. Zabij trzech gości i zabierz to, co z nich pozostało. Teraz umieść zebrane wcześniej magnesy w otworach i pociągnij trzy razy skrzynię, aby dostać się do pokoju powyżej i naciśnij przycisk. Teraz przeskakuj po wielkich rurach (naprzeciwko wyjścia z tunelu) aż do końca pomieszczenia. Następnie długi skok do wody i jesteś w zatopionej części okrętu. W wodzie zastrzel rybkę i wypłyń na drugim brzegu. Zabij mechanika i poszukaj w okolicy apteczki oraz drzwi zamkniętych śluzą (z kołem). Przycisk wewnątrz otwiera drzwi po drugiej stronie sali, a tam za skrzynią (popchnąć) znajdziesz kolejny, uwalniający klapę w podłodze. Udaj się tam, wskocz do wody i bardzo uważaj na rekiny i barakudy. Na końcu korytarza znajdziesz klucz, a w lewej odnodze kolejny sekret. Po wyjściu z wody udaj się do niedostępnych do tej pory drzwi i użyj tam klucza. Wciśnij przycisk w środku. Teraz możesz przepchnąć skrzynię w dołku i wcisnąć kolejny przycisk otwierający klapę w suficie w poprzednim pokoju. Po dojściu do wielkiego pomieszczenia zastrzel wszystkich plączących się tam wrogów i wskocz do wody. Na końcu tunelu znajdziesz wreszcie upragnione wyjście z poziomu.

Level 9 – Living Quarters

Gdy przepłyniesz przez pierwszy łuk, odwróć się i pociągnij za wajchę. Otworzy się właz i wyjdziesz na powierzchnię. Na końcu pomieszczenia, po lewej stronie znajdziesz wejście do ogromnej maszynowni. Na końcu maszynowni znajdziesz niższy odcinek, przez który dostaniesz się na drugą stronę. Idź do końca korytarza, zabij złych gości i uważając na turlające się beczki idź do następnego pokoju. Zauważysz rząd płomieni po prawej stronie i korytarz w głębi, za nimi. Aby się tam dostać, musisz stanąć naprzeciwko ściany z ogniami, na końcu pochylni i wykonać skok z rozpędu połączony ze złapaniem się. Przesuń się, aż będziesz mógł bezpiecznie się opuścić, i wciśnij przycisk, aby wyłączyć płomienie. Wespnij się powyżej, pójdź w prawo i wespnij się ponownie. Na końcu dojdziesz do pomieszczenia z dziurą w podłodze i z przyciskiem na ścianie. Przełącza on położenie wielkich tłoków w maszynowni. Naciśnij więc go i wróć do maszynowni przez dziurę w podłodze obok. Teraz dasz radę wspiąć się na półkę na środku maszynowni, skąd kilkoma sprytnymi skokami dostaniesz się bez trudu na drugą stronę (na wszelki wypadek podaję kolejność skoków: pierwsze dwa pokonaj ze stojących skoków z łapaniem, następny skok ze środka półki, po czym ponownie z miejsca ze złapaniem). Zabij gostka krążącego po korytarzu i idź do końca. Tam natrafisz na skrzynkę blokującą drogę. Należy ją popchnąć trzy razy, a odsłoni się przejście po lewej stronie. Idź nim aż do następnej skrzyni, popchnij ją raz, po czym idź dalej w lewo. Ponownie dojdziesz do pokoju z przyciskiem przełączającym tłoki. Wciśnij przycisk, aby przywrócić im poprzednie położenie, po czym wróć do maszynowni, ale nie przez dziurę w podłodze tylko drogą, którą teraz dostałeś się tutaj. Gdy poskaczesz po tłokach, będąc na ostatnim, zauważysz na ścianie po prawej przełącznik. Po jego wciśnięciu udaj się do pokoju z ogniami (aktualnie wyłączonymi), który właśnie wypełniłeś wodą. Drzwi po drugiej stronie pomieszczenia otwiera wajcha znajdująca się na przeciwległej ścianie (patrząc od drzwi) a zaraz po otwarciu wróć i nabierz powietrza, gdyż następna akcja wymaga go bardzo dużo. Zanurkuj ponownie i poszukaj podwodnej odnogi – tam oprócz kolejnej dźwigni zwróć uwagę na potwora wodnego (zdaje się że to murena), który capnie Cię, gdy podpłyniesz za blisko prawej strony. Gdy przełożysz wajchę płyń szybko do otworu, który właśnie się otworzył. Dotrzesz do pomieszczenia z wieloma zębatkami na podłodze. Podążaj ścieżką aż do przycisku, który otwiera drzwi na końcu drogi. Przechodząc przez drzwi dostajesz się do pozornie pustego pokoju. Jest tu pochylnia prowadząca do dołka wypełnionego szkłem, a ty odwróć się i spojrzyj na dwa przyciski w ścianie. Wciśnij oba a podwyższysz platformy po przeciwnej stronie pokoju. Wskocz tam, przytrzymaj się i przeciągnij aż znajdziesz kolejny przycisk – wciśnij go, oczywiście. Wróć do pokoju z zębatkami i udaj się w lewą stronę pomieszczenia. Po pochyłych blokach dostań się na niebieską platfromę. Podążaj ją aż dojdziesz do skrzyni. Tę należy najpierw pociągnąć, potem wykonać ukośny skok z powrotem na platformę po czym kolejnym ukośnym skokiem z miejsca wskoczyć w miejsce skrzyni. Teraz opuść się, złap krawędzi i przeciągnij się do jej końca. Wespnij się, odwróć i wskocz w korytarz powyżej, zjedź na dół i do końca kolejnej niebieskiej platformy. Wykonaj skok na pomarańczową kładkę a wejdziesz do mieszkalnej części statku. Dojdziesz do miejsca, gdzie korytarz rozwidla się na dwie ścieżki. Z jednej (po prawej) wyjdzie „mechanik", tam jest też sekret. Ty podążaj tę na wprost. Gdy dojdziesz do pochylni zjedź na dół i szybko wyskocz do przodu, gdyż podłoga załamie ci się pod nogami. Podążaj do przodu aż dojdziesz do płytkiej wody. Możesz tu zanurkować po kolejny sekret albo iść dalej aż do dwóch pochylni. Musisz wykonać kilka sprytnych skoków, aby chwycić się krawędzi i przesunąć do końca wystającej z ziemi platformy. Na szczytowej ścianie wejdziesz do drzwi i

znajdziesz się w pokoju z kilkoma łóżkami. Na pochyłej platformie będzie łobuz, więc zabij go i pobiegnij dalej. Popchnij skrzynię i zabij kilku facetów kręcących się po sali. Spadnij na dół do wnęki i pociągnij skrzynię, za którą znajdziesz klucz. Teraz wróć do pochyłej platformy i skrzynię, którą poprzednio pchałeś, teraz pociągnij dwa razy a odsłonisz kolejny korytarz. Aby tam się dostać wyskocz przez balkon obok i gdy będziesz już na miejscu zabij pałkarza. Zauważyłeś pewnie zamek, do którego idealnie pasuje zebrany przed paroma chwilami klucz, więc użyj go i skieruj się do otwartego teatru. Nie ma znaczenia czy pójdziesz w lewo czy w prawo, ale i tak będziesz musiał się dostać na lożę po prawej stronie widowni. Po zabiciu kilku gostków naciśnij przełącznik kurtyny i idź zza kulisy teatru. Pociągnij za skrzynię, dostań się wyżej, zapal flarę i ostrożnie dotrzyj do końca pomieszczenia. Tam wciśnięty przycisk wlewa wodę do małego basenu w sali, gdzie zebrałeś klucz do teatru. Udaj się teraz tam, przepłyń basen i wyjdź na pokład – właśnie skończyłeś kolejny, trudny poziom gry.

Level 10 – The Deck

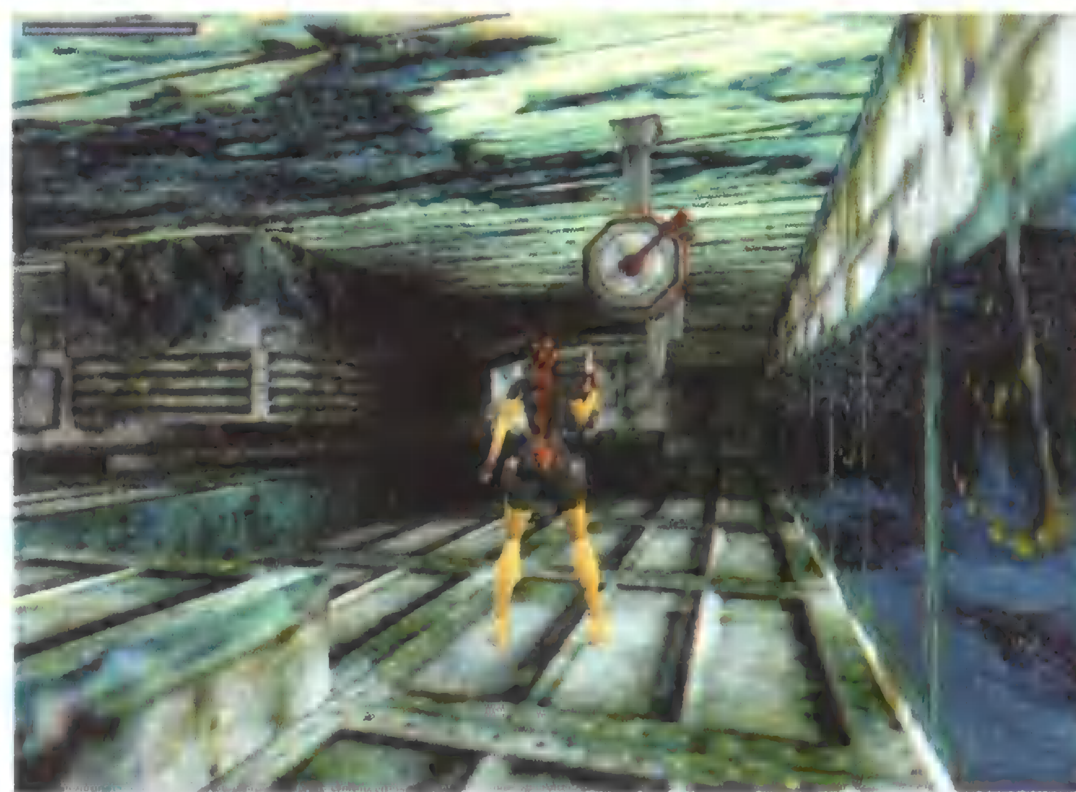
Ten poziom jest trochę trudniejszy, gdyż łatwo się w nim zgubić. Jeśli jednak skorzystasz z naszych porad na pewno tak się nie stanie. Właśnie stoisz przed oknami – skocz na dół do wody, wyjdź na powierzchnię po lewej stronie i dostań się do klucza na wyższych platformach. Ponownie zanurkuj i tym razem popłyń w prawą stronę i zlokalizuj tunel. Gdy wypłyniesz, zabij pałkarza i zeskocz z alkowy. Zabij z daleka gostka z miotaczem ognia po czym dojdź do zakrętu wielkiego czegoś (nie wiem jak to nazwać). W każdym razie zauważysz kilka skrzyń (trzy z nich będą przypominały literę L). Poprzesuwaj je tak, aby dostać się do zamka wewnątrz, użyj klucza i zanurkuj w wewnętrznym basenie. W ostatniej komnacie, na ścianie przy wyjściu, znajdziesz dźwignię – pociągnij ją, a otworzysz klapę w drugiej alkowie (tam gdzie biegał piroman). Udaj się tam, spadnij przez klapę i idź na drugi koniec pokoju. Wespnij się wyżej, pociągnij za przycisk, który spuszcza wodę w pomieszczeniu, gdzie niedawno byłeś. Wróć tam, spuść się z krawędzi i idź do ostatniego pomieszczenia, pociągnij dwukrotnie skrzynie, a dostaniesz się do systemu tuneli. Idź tak jak prowadzą korytarze, aż dojdziesz do wielkiego zbiornika wody. Nie oglądając się na tratwę ratunkową, płyń do końca w lewą odnogę, a na dnie, za skałą znajdziesz wąski tunel. Wyjdź na brzeg i idź korytarzem. Po kilku zakrętach zastrzel bandziora i idź prosto (będzie też skręt w lewo). Dojdziesz do jaskini, gdzie jest dziura w podłodze i apteczka po lewej stronie. Zabierz ją koniecznie i upewnij się, że Twoja energia życiowa jest pełniusieńka. Teraz ostrożnie opuść się do dziury, przytrzymaj się krawędzi i spuść się na dół. Stracisz prawie całą energię, ale po to była dodatkowa apteczka. Zastrzel teraz z łódki płetwonurków i rekiny, po czym zabierz klucz i ponownie wskocz do wody. Idź tę samą drogą co poprzednio, tylko tym razem skręć na rozstaju w lewo. Czeka Cię teraz sporo wspinania, zanim dojdziesz do górnego pokładu statku. Pobiegaj dookoła i pozabijaj wszystkich przeciwników, po czym skieruj swe kroki w stronę czoła statku. Zeskocz niżej (na pokład z basenem) i zabij kolejnych najemników (możesz zebrać sekret w basenie). Podejdź teraz do wystającego mostku i spojrzyj w dół. Zeskocz na niższy pokład i popatrz przed siebie. Zobaczysz dwie kolumny – jedną zielonawo-niebieską a drugą, wyższą w kolorze szarym. Dostań się tam i stań przodem do ogromnej, czerwonej kopuły (po prawej masz sekret), po czym wykonaj na nią skok, przesuwając się w prawo po szarej platformie, na której stoisz. Pobiegnij teraz przed siebie i podejdź do krawędzi kopuły. Spoglądając w dół zauważysz cienką krawędź, jednak aby z niej skorzystać znajdź jej początek i tam się spuść (w przeciwnym razie Lara nie zdąży się złapać). Przesuń się do końca aż będziesz mógł się podciągnąć i skocz w stronę jaskini naprzeciwko. Podążaj nią do góry aż dojdziesz do sali z pochylnią i wystającymi z niej półkami. Kilkoma skokami dostaniesz się na szczyt, zabijesz dwóch mechaników, po czym dojdziesz do górnego pokładu. Wykonaj skok z rozbiegu ze złapaniem się i stań przodem do wielkiego czerwonego czegoś(?). Po jego lewej stronie zauważysz ścieżkę, która doprowadzi Cię do zapadni. Po spadnięciu zabij zbója i idź korytarzem do małego pokoju ze skrzynką w prawej ścianie i z drzwiami na wprost. Trzeba tak wyciągnąć skrzynię, aby dostać się do przycisku we wnęce. Otwiera on drzwi trochę dalej, ale na tym samym pokładzie. Udaj się tam i użyj flary. Najpierw otwórz drzwiczki zdobytym kluczem i wejdź dalej. Masz tam dwa rzędy zapadających się kładek i przełącznik na ich drugim końcu. Pobiegnij tak, aby w jedną stronę zapadł się jeden rząd, a drugi zostaw na powrót. Naciśnięty przycisk otworzy drzwi naprzeciwko pokoju ze skrzynią. Zabijając po drodze drągala, idź tam i wejdź na samą górę po schodach. Wspinając się dalej i idąc ciemnymi jaskiniami dojdziesz do sporej pieczary z otworem w podłodze. Zeskocz, weź klucz i zejdź na pokład poniżej (na wprost). Przypomnij sobie teraz małe pomieszczenie na dole planszy (tam gdzie były skrzynie ustawione w literę L). Idź tam i dojdź do małego pomieszczenia obok baseniku. Uważaj też na dwóch napaleńców-podpalaczy i użyj zdobyty klucz w zamku. W środku znajdziesz bez trudu Seriph'a, którego zbierz – koniec męczarni... podwodnych.

Level 11 – Tibetan Foothills

Po efektownym interku znalazłeś się w śnieżnych Himalajach, gdzie spędzisz kilka następnych poziomów. Na początku zabij orzełka, który nie jest przekonany o Twoich dobrych zamiarach, po czym kontynuuj swą wędrówkę do podłużnej rynny skalnej. Gdy tylko znajdziesz się na dole, w Twoją stronę zaczną się turlać ogromne kule śnieżne. Przez pierwsze dwie powinieneś przeskoczyć, a przed następnymi schowaj się w zaułku po lewej stronie rynny. Dojdziesz do końca, podciągniesz się wyżej i dojdziesz do wielkiej rozpadliny. Zauważysz wyskocznię i wielki, lodowy



kwadrat. Rozpędź się i skocz w jego stronę. Gdy upadniesz na pochylnie, wyskocz i złap się przeciwległej ściany, po czym przeciągnij się w prawo na bezpieczne podłoże. Podążaj korytarzami aż dojdziesz do otwartej przestrzeni. Zastrzel kolejnego orła i rozejrzyj się dookoła. Opuść się na platformę poniżej i jeszcze jedną, aż staniesz przed małym tunelem skalnym. Na jego końcu zobaczysz podwyższenie i kilka sopli (ewentualnie stalaktytów) zwisających z sufitu. Przebiegnij tak, aby nie znalazły się one w Twojej głowie i dojdź do końca korytarza. Znowu wyjdziesz na powietrze. Poskacz po platformach przeciwnie do ruchów wskazówek zegara, zastrzel orła i przeskocz do kolejnej jaskini. Gdy dojdziesz do rozstajów, udaj się w le-



wo, aż dotrzesz do małego basenu i kolejnych sopli. Wychodząc po raz kolejny na zewnątrz zauważysz po przeciwnej stronie apteczkę – wykonaj długi skok, weź medykamenty i wespnij się kilka razy po skałkach przed Tobą. Dotrzesz do małego domku – zabij dwóch najemników i zarekwiruj stojący obok skuter śnieżny (po prawej stronie masz też sekret). Poćwicz trochę jazdę skuterem (kierunki, wysiadanie i przyspieszanie) i pojedź w prawo. Pamiętając o tym, że możesz przejeżdżać swoich wrogów, dojedź do sporej dolinki z dużą liczbą ramp. Nie będę omawiał każdego skoku, powiem tylko tyle, że musisz dostać się w okolice zablokowanej ścieżki. Powinieneś wysiąść i wejść małymi „drzwiami" po lewej stronie, zabić dwa lamparty śnieżne i wyciągnąć prawy blok blokujący dalszą drogę dla skutera. Wróć teraz i wyskocz z rampy tak, aby dolecieć do półki z blokami. Przed sobą będziesz miał kolejną przepaść – skorzystaj z wyskoczni po lewej i jedź dalej. Dojechałeś do kolejnej jaskini. Na środku jest przepaść, a Ty pojedź w prawo. Na końcu zejdź ze skutera, wespnij się na górę i przełącz przycisk w ścianie. Wróć na dół, zabij dwóch napastników i kontynuuj jazdę, przeskakując przez kolejną przepaść w lewej odnodze sali. Przez nowo otwartą furtkę przejedź do końca tunelu, poprzez wąski mostek, kolejną jaskinię, aż dojedziesz do sporej wyskoczni, rozjeżdżając po drodze wszystkich wrogów. Zejdź z motoru, a po prawej stronie, na pobliskiej skałce znajdziesz kolejny sekret. Wracając uważaj na dwa lamparty, które pojawią się i ponownie usiądź za kierownicą śniegowego pojazdu. Wykonaj skok nad przepaścią i dojedziesz do wielkiej, pochyłej sali z kilkoma kulami po prawej stronie. Ponownie zejdź z motoru i podejdź do przepaści. Wykonaj skok z miejsca na pochylnię, ale w takim miejscu, gdzie nie ma kul śniegowych, złap się za krawędź i opuść się do jaskini poniżej. Tam znajdziesz klucz i parę przeciwników. Idź teraz korytarzem aż dojdziesz do wyjścia koło wielkiej skoczni. Wróć ponownie do sali z wielkim spadem i tym razem przeskocz na drugą stronę (z łapaniem się na krawędzi). Zobaczysz korytarz w prawo, na końcu którego dojdziesz do ogromnej pieczary. Zaraz obok wejścia znajdziesz zamek, który otwiera most nad Tobą. Skorzystaj z niego i przez most udaj się na drugi koniec pomieszczenia. Tu droga wydaje się prosta, ale tabliczka informuje o lawinach. Nie jest to może wielka lawina, ale kilka kul trzeba ominąć. Przy końcu korytarza zawali się za nami droga i staniemy przed przepaścią. Należy skoczyć i złapać się lewej krawędzi i przeciągnąć nad bezpieczny grunt. Z powrotem wracasz do wielkiej pieczary, z tą jednak różnicą, że część pomieszczenia jest zawalona i a po lewej stronie, na podłodze wypatrzysz klucz. Po jego zebraniu czeka Cię jeszcze zabawa z gostkiem na skuterze, a po wszystkim należy wrócić do małej wioski z początku poziomu. Tam użycie znalezionego klucza pozwoli na otwarcie domku, w którym oprócz kilku przydatnych gadżetów znajdziesz także przycisk. Spowoduje on co prawda przybycie kilku gostków, ale otworzy także drzwi po przeciwległej stronie „podwórka". (cdn) **Baron Jack**

Imperium Ga

Wielu z nas oglądało już gry poprzedzane natrętną i hałaśliwą reklamą. Zapowiadano prawdziwe hity, wspaniałe nowości, które wniosą przełom i tak zwaną „nową jakość". Kiedy wreszcie gry te ukazywały się, bardzo często niewiele pozostawało z obietnic! Z najnowszą grą strategiczną „Imperium Galactica" było jednak zupełnie inaczej! Jej dość nieśmiała reklama sprawiła, że po prezentacji gry na ostatniej „Gambleriadzie", wielu fanów pytało: a co to właściwie takiego? Wtedy okazało się, że to mało komu znane i niepozorne kaczątko, rozwinęło szeroko skrzydła. Skrzydła rasowego „strategicznego" łabędzia. O dziwo, zdarzyło się to w życiu, a nie w bajce...



Opracowaną przez węgierskich programistów, a wydaną przez brytyjską firmę GT Interactive Software grę „Imperium Galactica", można zaliczyć do wyróżniających się, wydanych w ubiegłym roku gier strategicznych. „Imperium Galactica" to rzecz o kolonizacji kosmosu, jego podboju, o dyplomacji i rozwoju gospodarczym. Temat to z pewnością mocno już wyeksploatowany, ale cieszący się nadal znakomitym powodzeniem. „Imperium" opisaliśmy w grudniowym numerze „GK". Stwierdziliśmy, że gra jest dobra, choć niełatwo w nią wygrać. „Imperium Galactica" z pewnością nie jest jeszcze jedną kopią przeboju „Master of Orion II". Jest wystarczająco oryginalna, aby na długo opanować wyobraźnię fanów strategii. W naszej recenzji doceniliśmy jej pomysł i scenariusz, wyróżniliśmy wewnętrzną spójność i konsekwencję rozwoju wydarzeń. Dostrzegliśmy jej nastrojową i przyciągającą oko grafikę. Trzeba jednak powiedzieć w tym miejscu również, że w „Imperium" nie gra się lekko i łatwo, choć gra się bardzo przyjemnie. „Imperium" wymaga skupienia uwagi i dużej pomysłowości. Gra nie toleruje improwizacji i braku myśli taktycznej. Nie pozwala „chodzić na skróty" i ignorować wniosków z popełnionych błędów. To cieszy i tak być powinno! Świadczy to dobrze o autorach i o wysokim poziomie AI! Jednocześnie jednak właśnie to wszystko jest przyczyną, że wygrać w „Imperium" jest zdecydowanie niełatwo! Nie ma co liczyć na życzliwą pomoc instrukcji gry. Mówiąc oględnie, jest ona napisana nie najlepiej. Rozwodzi się nad rzeczami oczywistymi, przemilczając lub traktując powierzchownie rzeczy dla gry ważne! Wszystko to sprawia, że młodsi lub mniej doświadczeni gracze nie mogą sobie dać z grą rady. Żeby zresztą tylko oni..! Ale nie upadajmy na duchu! To oczywiste, że jest sposób na wygraną w „IG", choć nie jest on łatwy do wytropienia. Mamy bowiem w tej grze do czynienia z paradoksem! Jest ona formalnie nieliniowa, ale wymusza na grającym dość wąską, prawie liniową ścieżkę postępowania. To, co napisałem, dotyczy wstępnej fazy gry, a może nawet jej całej pierwszej połowy. Próby wykroczenia poza tę wąską ścieżkę są skazane na niepowodzenie i równoznaczne z szybkim wypadnięciem z gry. Przyjrzyjmy się temu bliżej. Wkrótce okaże się, że zrozumienie złożonego mechanizmu powiązań elementów „IG" stanowi

Klucz Do Sukcesu W Grze

Trzeba przyznać, że mechanizm gry „IG" jest świetnie przemyślany i precyzyjny w działaniu. Prześledźmy teraz jego ważniejsze powiązania i uwarunkowania, w poszczególnych fazach gry. Fazy te określane są Twoim awansem oficerskim w służbie sił zbrojnych Ludzkiego Imperium.

A. Gra W Stopniu Porucznika

Wszystkie rasy uczestniczące w grze mają na pozór równe szanse. Wynika to z jednakowego poziomu technicznego i produkcyjnego w momencie startu „IG". Są to jednak tylko pozory. W momencie startu przejmujesz we władanie swój sektor z główną kolonią, poważnie uszkodzoną niedawnym atakiem Garthogów. Pozostałe dwie kolonie są słabo rozwinięte. Pieniądze, które obce rasy poświęcą teraz na dynamiczny rozwój, Ty będziesz musiał dość długo wydawać na odbudowę zniszczeń kolonii Achilles. Tymczasem w pierwszej fazie gry jest ich niewiele. To sprawia, że od razu, już na starcie, szybko staniesz się najsłabszą z ras. W nieco dłuższej perspektywie czasu sytuacja ta zaowocuje klęską. Uświadomienie sobie tego jest ważne, gdyż wyznacza prawidłową drogę dalszego postępowania. Nie daj się zwieść pozornym „startowym" spokojem w tym sektorze galaktyki. Czas pracuje na Twoją niekorzyść i musisz zrobić wszystko, aby to jak najszybciej zmienić! Twoim głównym problemem po objęciu sektora będzie:

Brak Pieniędzy Na Szybki Rozwój

Musisz szybko spowodować duży dopływ gotówki. Możesz to uczynić poprzez:

– poprawę bytu ludności dla jej ilościowego przyrostu (budowa budynków mieszkalnych, farm produkujących żywność i elektrowni nuklearnych),

– rozsądną politykę podatkową,

– tworzenie miejsc pracy (odbudowa i budowa obiektów).

Jak postępować w najwcześniejszej fazie gry? Jest to pozornie prosty i beztroski jej etap. W rzeczywistości jest on brzemienny w poważne następstwa. Podczas gdy mozolnie likwidujesz zniszczenia po ataku Obcych i stabilizujesz podstawy bytu kolonii, Twoi wrogowie uzyskują znaczną przewagę techniczną poprzez wdrażanie do produkcji zaawansowanych technologii militarnych) i przewagę potencjału wytwórczego (większa produkcja uzbrojenia). W tej sytuacji musisz jak najszybciej uruchomić i rozwinąć produkcję statków kosmicznych i czołgów oraz uzyskać dostęp do (choć nieco) wyższych technologii. Należy więc:

1. Ograniczyć naprawę zniszczeń do częściowego remontu tylko niektórych budynków (budynki mieszkalne, elektrownie, port kosmiczny). Na dokończenie napraw i podjęcie innych przyjdzie czas później.

2. Jak najszybciej wybudować lub uruchomić produkcję budynków Colony Hub (fabryki fabryk) we wszystkich koloniach. Aby można było cokolwiek w kolonii wybudować, trzeba dysponować w niej takim budynkiem. W dalszej części gry pojawi się konieczność odkrycia i wybudowania jeszcze innych budynków, warunkujących produkcję wyrobów zaawansowanych technologicznie. O tym napiszę nieco dalej.

3. Jak najszybciej wybudować placówki badawcze we wszystkich trzech koloniach. Niestety, można

actica



wybudować tylko po jednej takiej placówce w każdej z kolonii. Spraw jednak już na starcie, aby każda taka placówka była innego rodzaju, obojętnie którego. Szybkie opanowanie produkcji nowych technologii to podstawowy warunek Twojego zwycięstwa w grze. Gdy służysz w randze porucznika, program sam będzie Ci podsuwał nowe technologie. Nie ma znaczenia, jaki rodzaj placówki założysz na konkretnej planecie. Pamiętaj również, że w randze porucznika zwielokrotnianie budowy jednego rodzaju placówki (np. dwie komputerowe lub trzy militarne) kosztem zaniechania budowy innych rodzajów placówek nie przynosi efektów! Ma to znaczenie dopiero wtedy, gdy osiągniesz stopień komandora. O tym jednak nieco później.

4. Przystąpić do niezwłocznej budowy pierwszej fabryki kosmolotów, fabryki broni i fabryki wyposażenia

5. Dołożyć starań, aby — w miarę szybko — w większości kolonii zbudować choć po jednej fabryce statków kosmicznych, broni i wyposażenia. Ich łączna liczba określa wydajność produkcji tych fabryk. Wszystko to nie jest oczywiście proste i łatwe, ponieważ musisz często kontrolować za pomocą opcji INFO czy jakaś z kolonii nie sygnalizuje Ci potrzeby budowy innych budynków niż te, które właśnie zamierzałeś postawić. Gdy się z tym uporasz, pamiętaj jednak o tych zadaniach! Nie daj rozproszyć swojej uwagi licznymi, na razie niegroźnymi atakami piratów i Obcych na Twoje frachtowce. Jeśli się z tym wszystkim już uporałeś, staniesz wobec kolejnych zadań. Będą nimi:

Umocnienie Obronności Planet

W tej fazie gry Garthogowie dość prędko dobiorą Ci się do skóry. Wkrótce dokonają inwazji na jedną z planet. Prawdopodobnie będzie to Nexus. Wyląduje na niej desant czołgowy w celu przejęcia planety. Uważaj, jej utrata to koniec gry! Ustaw przed bitwą wszystkie posiadane czołgi w jedną grupę. Nie rozpraszaj ich! Uruchom przyciskiem „START BATTLE" bitwę i natychmiast zatrzymaj grę, aby ocenić lokalizację i wielkość sił przeciwnika. Uderz skoncentrowanym atakiem na najsłabszą i najbardziej odosobnioną grupę wrogich czołgów. Potem wykańczaj kolejne oddziały. W czasie bitwy bardzo często zmieniaj czołgom wskazania celów! Wreszcie zniszcz pojedyncze czołgi, które rujnują budynki kolonii. Nie przejmuj się zbytnio tymi zniszczeniami! Łatwo je naprawisz. Po wygranej bitwie uzupełnij niezwłocznie stan czołgów w kolonii. Garthogowie ponowią atak. Staraj się wybudować w kolonii koszary (w późniejszych fazach gry: twierdze i fortece). Bronią one nie tylko kolonię ogniem swych dział, ale również pozwolą na umieszczenie na niej większej liczby Twoich czołgów. Dobrą ochronę przeciw inwazji daje budowa wyrzutni jonowych. Cztery na jedną planetę wystarczą, pięć będzie luksusem! Kiedy zbudujesz pierwszą bazę kosmiczną przy planecie, będzie ona również swym ogniem wspierała owe wyrzutnie jonów. Następnie powiększysz możliwości obronne planety instalacją tzw. „tarczy ochronnej". Niestety, przysługuje ona dopiero admirałowi. Ostatnim ważnym problemem w tej fazie gry będzie

Szybka Rozbudowa Floty Kosmicznej

Jest to podstawowy warunek Twojego awansu do stopnia komandora. Ten awans umożliwi Ci opanowanie kolejnych nowych technologii i automatycznie zwiększy liczbę posiadanych przez Ciebie planet. Jeśli nie zbudujesz odpowiednio silnej floty, zdolnej przemienić w kosmiczny złom naprawdę dużej flotylli statków wroga, pozostaniesz w randze porucznika i będziesz tracił bezcenny czas.

B. Gra W Stopniu Komandora

Zauważ, że przybyły Ci teraz w sektorze nowe planety. Dadzą Ci one m.in. możliwość budowy nowych placówek naukowych. Stwierdzisz ponadto, że grze przybyła

1. Opcja Badań Naukowych

Ta opcja jest teraz jedynym sposobem zdobywania nowych, naprawdę skutecznych technologii militarnych i cywilnych. Aby opanować jakąkolwiek zaawansowaną technologię (nowy rodzaj statku kosmicznego, czołgu, budynku, wyposażenia) w tej fazie gry, musisz dysponować odpowiednią ilością i ściśle określoną strukturą placówek badawczych. Do wyboru masz pięć rodzajów placówek — tyle, ile obecnie masz planet. Pamiętaj, aby założyć po jednej z każdego rodzaju tych placówek. Wymieńmy je. Są to placówki naukowo-badawcze: technologii cywilnej, obróbki mechanicznej, projektowania komputerów, programowania sztucznej inteligencji (AI) i technologii obiektów militarnych. Dla opanowania każdej nowej technologii zaawansowanego produktu będzie potrzebna inna struktura i inna liczba placówek. Na szczęście wszystkie istniejące już placówki można bardzo łatwo burzyć (opcja demolish) i zastępować nowymi, we właściwej liczbie i rodzaju, wg wymagań nowej technologii. Pochłania to jednak bardzo duże ilości pieniędzy, których i w tej fazie gry jest nadal mało. To zmusi Cię do ciągłego korygowania polityki podatkowej. Obserwuj jednak przy tym poziom nastrojów ludności poszczególnych kolonii. Pamiętaj też zawsze określić ważność zamówienia (wyrażaną w %) produkcji nowo wdrożonej technologii. Przyjrzyjmy się teraz dokładnie, co zawiera

2. Ekran Badań

Ten ekran możesz wybrać klawiszem F6 lub opcją „RESEARCH". Prezentowane są na nim:

1. Wszystkie już opanowane technologie, których produkcje możesz uruchomić na ekranie „PRODUCTION" — (klawisz F5) oraz

2. Wszystkie oferowane Ci do zbadania nowe technologie. Jeśli wskażesz rodzaj technologii jeszcze Ci nie oferowanej — ukaże się na ekranie specjalny ekran braku dostępu, o różowej barwie.

Teraz zwróć uwagę, że w prawej dolnej ćwiartce ekran ten wyświetla różne dla każdej technologii dwa szeregi cyfr. Te rzędy cyfr i ich wzajemne relacje to rzecz ogromnie ważna! Jest to chyba najsłabiej opisana i zaakcentowana opcja w instrukcji gry! Pamiętaj, że górny szereg tych cyfr pokazuje, jakimi ilościami i rodzajami placówek badawczych musisz dysponować, aby przyciskiem „START" uruchomić opracowywanie nowej technologii. Dolny szereg cyfr informuje, jakimi aktualnie dysponujesz. Doprowadzenie do idealnej zgodności tych dwóch szeregów



liczb automatycznie uruchomi badanie wybranej (wskazanej kliknięciem) nowej technologii. Proces opanowania technologii można przyspieszyć przez dofinansowanie badań. Służy temu mały przycisk w lewej dolnej ćwiartce ekranu. Najskromniejsze wymagania jednej z początkowo oferowanych najprostszych technologii — to konieczność dysponowania zaledwie czterema rodzajami pojedynczych placówek badawczych. W bardzo zaawansowanej fazie gry opanowanie technologii produkcji superstatku LEWIATAN wymagać będzie dysponowania aż 29-cioma placówkami badawczymi! Zwróć uwagę, że nowe technologie dają nie tylko nowe bronie i akcesoria, ale i nowe budynki (buildings) realizowane nie na ekranie produkcji, lecz na ekranie „Colony"!

3. Modernizacja Posiadanego Sprzętu

Kiedy już wyprodukujesz nowe, skuteczniejsze lasery, działa, wieżyczki radarowe, osłony ochronne i moduły towarowe, pamiętaj o potrzebie wyposażenia w nie istniejących już jednostek bojowych. Wycofywane wyposażenie możesz odsprzedać swemu Imperium

4. Budowa Okrętu Flagowego

Uzyskanie tej możliwości to prawdziwy przełom w grze. Tylko okręty flagowe mogą przewozić czołgi dla dokonania inwazji na planetach wroga. Warunkiem





dostępności do budowy „flagowca" jest nie tylko opanowanie jego technologii, ale również uprzednie jej odkrycie i (jakże powolne) wybudowanie przy planecie pierwszej stacji kosmicznej i fabryki orbitalnej. Teraz zapamiętaj! Tylko zdobywanie nowych planet w grze umożliwi Ci budowę nowych placówek badawczych. Tylko wystarczająca liczba placówek o strukturze dopasowanej do wymagań poszczególnych nowych technologii da Ci dostęp do naprawdę silnych broni! Innej drogi do wygranej w grze nie ma! Zwiększenie liczby posiadanych planet, powiększy również dopływ Twojej gotówki (podatki). Oto dlaczego jak najszybsze opanowanie produkcji statku flagowego jest tak ważne w grze. Ponadto nie awansujesz do stopnia admirała, dopóki nie zdobędziesz choć jednej wrogiej planety! W tej fazie gry zdobycie wrogiej planety jest zdecydowanie trudne! Za chwilę podam jednak sposób, jak tego dokonać. Nadmienię tu jeszcze, że w dalszej fazie gry będziesz mógł powiększać liczbę swoich planet nie tylko w drodze ataku na wroga, ale i poprzez eksploracje Twoich statków kolonizacyjnych. Jest to jednak dość odległa przyszłość, w której zostanie Ci zaoferowana technologia budowy statku kolonizacyjnego. Teraz czas na spełnienie obietnicy!

5. Sposób Zdobycia Pierwszej Wrogiej Planety

Na początku dwie uwagi. Niemożliwe jest zaatakowanie zamieszkanej planety bez uprzedniego rozpoznania jej zwiadowczym satelitą. Nie ma też możliwości przejęcia planety niezamieszkałej bez uprzedniego dysponowania statkiem kolonizacyjnym. Teraz należy powiedzieć, o co można rozbić sobie głowę. Twoje zaborcze zapędy skierujesz zapewne najpierw na pobliskie planety Garthogów (to ci „czerwoni"). Będzie im się to z pewnością należało, za wszystkie sprawiane Ci kłopoty. Niestety, czeka tu na Ciebie przykra niespodzianka! W zasadzie każda z planet Garthogów okaże się wystarczająco silna, aby skutecznie się przed Tobą obronić. Jeśli zdarzy Ci się natrafić na ich nieco słabszą planetę i nawet wybijesz na jej powierzchni wszystkie wrogie czołgi, to nie pokonasz zainstalowanych tam twierdz lub fortec. Po prostu zabraknie Ci czołgów! Ale czasami, choć rzadko, zdarzy się, że na planecie takiej nie będzie koszar. Wtedy również nie zdobędziesz takiej planety Darghogów! Nawet ciężko uszkodzone, dymiące i nieliczne („ostatnie") czołgi wroga będą utrzymywały się bezczelnie – wbrew Twoim doświadczeniom – do momentu, póki nie wykończą wszystkich Twoich czołgów! Dla mnie szybko stało się jasne, że autorzy gry pragnęli, abyś nie pokonał którejś z planet Garthogów jako pierwszej! Tak zaprogramowali grę, abyś musiał zaatakować dodatkowo inną rasę i ściągnął sobie na kark nowego groźnego wroga. Tego zresztą w żaden sposób uniknąć się nie da! Jeśli będziesz się przewlekle użerał z planetami Garthogów – nie unikniesz ataku z inicjatywy innej niż oni rasy – najczęściej „niebieskich" (Ychomów) lub „zielonych" (Dargslanów). Kiedy zdesperowany spróbujesz uderzyć na którąś z „zasiedziałych" przez te rasy planet, spuszczą Ci lanie jeszcze gorsze niż „czerwoni". Spytacie może zniechęceni: jak więc w końcu zdobyć pierwszą planetę i bezproblemowo kilka kolejnych? Cóż, trzeba po prostu inaczej! Na bezpośrednich obrzeżach strefy Twoich planet będą co jakiś czas dyskretnie wykwitały nowe pla-





nety, zajmowane właśnie przez Obcych. To efekty działań ich statków kolonizacyjnych. Wypatrz taki moment skolonizowania planety i uderz na nią, bezpośrednio po jej skolonizowaniu. W tym momencie planeta jest jeszcze słaba i nie będzie z nią większych problemów. Po udanym ataku trzeba natychmiast zdobycz zagospodarować (nowe placówki i fabryki), po zęby uzbroić (wyrzutnie jonów, koszary, fortece i bazy kosmiczne). Dobrze też znieść na jakiś czas podatki na zdobytej planecie, gdyż nowi poddani nienawidzą Cię z całego serca! O koszty z tym wszystkim związane nie martw się! Jeśli postępowałeś wg mych skromnych rad – będziesz ich miał wtedy pod dostatkiem!

C. Polityka Podatkowa

Na całym świecie ludzie nie przepadają za podatkami! W świecie gry „IG" jest podobnie. Toteż nie nękaj swoich poddanych zbyt wysokimi obciążeniami. Kiedy będziesz miał na swoim koncie miliony wolnych „kredytek", obniż przejściowo podatki. Przybędzie nie tylko zadowolonych poddanych, ale – wkrótce – i nowych podatników. Bardzo korzystne jest trzymanie się zasady „duży obrót przy niewielkim zysku".

Na koniec kilka drobnych porad:

– Wysłuchaj cierpliwie poleceń „Colonela". Jest aktywny właściwie tylko we wczesnej fazie gry. W dalszej jej części przenosi się do innych sektorów galaktyki.

– Zaciśnij mocno zęby i znoś mężnie kolejne trzy epidemie planet we wczesnej fazie gry. Przyznaję, że jest to dość nużący jej fragment. Nie dopuść do przepływu statków oraz zdrowych lub chorych ludzi z tych planet. Jeśli ktoś nie słucha Twoich poleceń – przygrzej mu z laserów! Przyjdzie czas, że sam zabawisz się w „kosmicznego Husajna" i będziesz podrzucał wirusowe bomby innym rasom!

– Stosuj przemienną taktykę dzielenia i łączenia flot – w zależności od aktualnej sytuacji i potrzeb! Pamiętaj, że cel uświęca środki!

– Unikaj atakowania słabą flotą silniejszych wrogich flot.

– Miej zawsze oczy otwarte! Jeśli przyspieszasz upływ czasu w grze, rób to z reguły przy ekranie „STARMAP".

– Wystrzegaj się zbyt długiego zapisywania stanu gry na jednej i tej samej pozycji. W tej grze to nie popłaca!

– Wideodepesze od żony wprowadzają miły nastrój, ale najczęściej poprzedzają niemiłe wydarzenia!

– Nie przykładaj większej wagi do komputerowych ocen wyników staczanych przez Ciebie walk. Są one najczęściej zaniżone i bez znaczenia dla dalszego biegu gry!

– Przećwicz dobrze transfery uzbrojenia. To nie najlepiej opracowana część interfejsu gry.

– Kiedy już dysponujesz większą liczbą planet – warto sporządzić tabelkę, które z nich posiadają i jakie mają systemy obronne oraz – co ważniejsze – jakie są na nich placówki badawcze. To zaoszczędzi Ci sporo czasu realnego rozgrywki.

– Jak najszybciej zastępuj nisko wydajne budynki produkcyjne ich wydajniejszymi wersjami. Pozwoli Ci to na zaoszczędzenie cennej powierzchni planet. Niektóre z planet mają paskudnie pagórkowate tereny! Nie martw się o pieniądze na te przeróbki. Gdy nadejdzie ten etap gry, będziesz miał forsy jak lodu. A w ogóle – stosuj maksymalną oszczędność terenu budowy!

– Ścigaj nawet po kilka razy z rzędu tę samą uciekającą flotę wroga. Wygnieć ją do końca, gdyż inaczej po krótkim czasie powróci odnowiona i silniejsza! Przy okazji pamiętaj, że warto instalować coraz to wyższe wersje hiperdrive'ów (nikt Ci nie ucieknie).

– Jeśli to tylko możliwe – przechwytuj prototypy nowych wrogich statków!

– Unikaj jak ognia sytuacji, aby planeta była pozbawiona radarowego teleskopu. Skutki tego są z reguły opłakane! To by było na tyle! Na koniec jeszcze jedno istotne spostrzeżenie! W grze działa oczywiście generator liczb (wydarzeń) losowych. Ponowne uruchomienie zapisanej gry nie musi (poza oczywistymi przypadkami „klapy") oznaczać wznowienia identycznego dalszego ciągu. Różnice bywają nieraz na tyle istotne, że w krytycznych sytuacjach warto to wykorzystać!

Reset

Post Scriptum

Na koniec kilka ułatwień dla tych, którzy – z różnych przyczyn – nie gardzą chodzeniem na tzw. „skróty". Trzymając wciśnięty lewy Shift, należy wpisać klawiszami słowo KAROLY. Jest to wytrych dający dostęp do wielu istotnych ułatwień w grze. Wystarczy teraz tylko wcisnąć jeden z niżej podanych klawiszy aby:

C – uzyskać dostęp do wszystkich Kolonii i Wynalazków,
C – (ponowne wciśnięcie) ujrzeć wszystkie Planety,
V – powiększyć kasę o 100 000 kredytek. Polecenie to wprawdzie działa tylko raz, ale można go użyć ponownie po zapisaniu gry i jej powtórnym uruchomieniu,
5 – awansować do stopnia porucznika (LT),
6 – awansować do stopnia kapitana (CPT),
7 – awansować do stopnia komandora (CMDR),
8 – awansować do stopnia admirała (ADM),
9 – awansować do stopnia wielkiego admirała (GR ADM)

Uprzedzam, że zastosowanie tych kodów może – ale wcale nie musi – wywołać nieznaczne defekty graficzne na ekranie gry. Istnieje jednak duża szansa na ich usunięcie, po zapisaniu stanu tak spreparowanej gry i jej ponownym uruchomieniu.

część pierwsza

Total Annihilation

Cześć! Przed Wami pierwsza część opisu najlepszej obecnie strategii czasu rzeczywistego – „Total Annihilation". Przedstawię w niej pokrótce wszystkie występujące w grze jednostki bojowe (w tym również metody obrony stacjonarnej), a za miesiąc zajmę się misjami. Smacznego!

DOWÓDCA

Jest to jednostka niezbędna dla powodzenia każdej z kolejnych wykonywanych przez nas misji. Może tworzyć struktury pierwszego poziomu i naprawiać wszystkie sojusznicze instalacje i oddziały. Uzbrojony w laser i działo dezintegrujące będące w stanie zniszczyć dosłownie wszystko, sieje zniszczenie na polu bitwy. Mimo to nie przeceniajcie jego sił i nie narażajcie na niepotrzebne niebezpieczeństwo, gdyż jego strata kończy misję niepowodzeniem. Kiedy zostanie zniszczony, eksploduje, tak jak głowica nuklearna, przez co jego pogromca nigdy nie uchodzi cało z potyczki.

SIŁY ARM

Jednostki budowane w Kbot Lab

Peewee. Typowe mięso armatnie. Główną zaletą tej jednostki jest niesamowita ruchliwość, przez co ciężko jest ją trafić. Uzbrojony w dwa karabiny maszynowe nie jest godnym przeciwnikiem dla czołgu czy jakiejkolwiek wieżyczki. Dopiero w większej grupie staje się groźną bronią. Jego zalety to niska cena i duża szybkość produkcji. Głównym zastosowaniem dla tych robotów (lub mechów, jak kto woli) jest zwiad oraz szybkie wypady mające na celu zniszczenie zaplecza wroga.

Hammer. Dosyć uniwersalny typ Kbota. W założeniu miał spełniać funkcję mobilnej artylerii, jednak zasięg jego dział plazmowych nie pozwala na wykorzystanie go w tej roli. Świetnie natomiast sprawdza się przy prowadzeniu wojny podjazdowej, której sztandarowe hasło brzmi: „przywal i w nogi". Mimo wszystko używajcie go raczej ostrożnie, bo ogólnie wypada raczej średnio, a na walkę partyzancką raczej nie będziecie mieli czasu.

Rocko. Kbot ogólnego zastosowania. W sumie dość podobny do Hammera, przy czym zamiast dział plazmowych posiada wyrzutnie rakiet. Potrafi prowadzić skuteczny ogień zarówno wobec jednostek latających, jak i naziemnych.

Jethro. Kbot przeciwlotniczy, dla którego jedynym sensownym zadaniem wydaje się być ochrona wojsk znajdujących się poza bazą, przed atakami z powietrza. Skuteczny tylko w większej grupie. Może strzelać do jednostek naziemnych, ale nawet Peewee czy A. K. to dla niego zbyt wymagający przeciwnik. Raczej odradzam budowania tego rodzaju Kbotów.

Jednostki budowane w Advenced Kbot Lab

Zipper. Bardzo doby Kbot zwiadowczy. Jego uzbrojenie (średni laser) oraz lekki pancerz, nie pozwalają na wykorzystanie Zippera na pierwszej linii. Dzięki dużej szybkości i zwrotności może podejść pod bazę wroga i mieć tylko małą szansę na zostanie trafionym.

Fido. W instrukcji jego zadanie określono jako „niszczenie wszystkiego na swej drodze". Pozwolę sobie się z tym nie zgodzić; o ile w walce na dystans jest niezastąpiony, o tyle w zwarciu radzi sobie kiepsko. Jego działo zadaje stosunkowo duże uszkodzenia, a pancerz może znieść naprawdę wiele. Niezastąpiony w roli bezpośredniego wsparcia ogniowego.

Zeus. Kbot najlepiej ze wszystkich nadający się do walki na pierwszej linii. Ma średni pancerz i piorunujące działo zadające niemałe uszkodzenia. Jest przy tym dosyć, podkreślam DOSYĆ tani.



Invader. Potomek samobójczych jednostek z „Warcrafta II". Pająkopodobna bomba, która po zbliżeniu się do wyznaczonego celu eksploduje niszcząc go i „kancerując" wszystko co znajduje się w okolicy. Nadaje się przede wszystkim do niszczenia instalacji obronnych przeciwnika lub atakowania większych zgrupowań jego oddziałów. W innym przypadku jest po prostu nieekonomiczna.

Eraser. Chodzący zakłócacz radarów. W sumie przechodząc grę nie użyłem go. W trybie Multiplayer natomiast jest bardzo pożyteczny, chociażby do ukrycia przed radarem przeciwnika nacierających wojsk.

Jednostki budowane w Vehicle Plant

Jeffy. Pojazd zwiadowczy uzbrojony w lekki laser, którego jedyną zaletą jest szybkość i zwrotność. Moim zdaniem nie nadaje się nawet do roli zwiadowcy, gdyż jego pancerz jest tak słaby, że eliminują go dwa celne trafienia z lasera i często nawet nie widzimy co go zniszczyło.



Flash. Flash, według mnie, najlepiej nadaje się do przeprowadzania zwiadu. Jest szybki i zwrotny, a w razie potrzeby ma wystarczające uzbrojenie, żeby obronić się przed ewentualnym pościgiem.

Samson. Samson został stworzony jako jednostka służąca do zwalczania celów latających, ale nie spełnia tej funkcji rewelacyjnie. W podobnym stopniu sprawdza się w walce z jednostkami naziemnymi.

Stumpy. Dosyć uniwersalna jednostka. Uzbrojona w średnie działo plazmowe i posiadająca nie najgorszy pancerz, a przy tym nadal zwrotna, nadaje się do przeprowadzania szybkich uderzeń na pozycje przeciwnika.

Jednostki budowane w Advenced Vehicle Plant

Bulldog. Jeżeli przeciwnik zadekował się gdzieś i nie wiesz jak go stamtąd wykurzyć, wybuduj dziesięć Bulldogów i obserwuj fajerwerki. Są to najcięższe pojazdy dostępne dla sił ARM. Ciężki pancerz tej bestii potrafi znieść naprawdę wiele, a mocarne działo plazmowe zmieni wszystko na co trafi w kotlet mielony.

Triton. Czołg-amfibia. Doskonały do zdobywania przyczółków na wyspach wroga. Niezłe opancerzenie i średnie działo plazmowe sprawiają, że gdy już znajdzie się na plaży, mało co może go zatrzymać. Kiedy znajduje się pod wodą, jest bezbronny, więc planując inwazję sprawdźcie, czy na planowanej drodze „ przepływu" waszych amfibii nie znajduje się nic, co mogłoby poczęstować Tritona torpedą lub bombą głębinową.

Jammer. Jammer jest bardzo podobny do Erasera, więc nie będę się na jego temat rozpisywał.



Luger. Bardzo przyjemna mobilna artyleria. Może strzelać na stosunkowo duże odległości, a jej pociski prawie na każdym oddziale robią widoczne wrażenie. Dzięki wytrzymałemu pancerzowi dobrze radzi sobie nawet w walce bezpośredniej.
Merl. Merl to pokaźnej wielkości wyrzutnia rakiet, które po odpaleniu lecą na określoną wysokość, po czym pikują wprost na upatrzony cel. Pojazd ten jest niezastąpiony przy strzelaniu do nieruchomych obiektów, najlepiej zza wzgórza. W walce kontaktowej nie ma prawie żadnych szans z powodu marnego opancerzenia i bardzo wolnego przeładowywania wyrzutni.
Spider. Pojazd-pająk, który jest bardzo pomocny przy przejmowaniu nieprzyjacielskich jednostek. Posiada on broń, która paraliżuje trafiony cel, nie uszkadzając go. Wystarczy wtedy tylko podejść jakimś Construction Vehiclem, Kbotem lub po prostu Commanderem i wydać rozkaz capture. Dużym plusem Spider-a jest też umiejętność do pokonywania nawet najbardziej stromych wzniesień. Moim zdaniem ma nieco za słaby pancerz.
Seer: Adv. Vehicle Plant. Budowany w Adv. Vehicle Plant. Ruchomy radar, który doskonale sprawdza się w roli wykrywacza celów dla mobilnej artylerii. Wymaga osłony, ponieważ jest prawie nie opancerzony i nie ma żadnego uzbrojenia.

Jednostki budowane w Aircraft Plant

Peeper: Aircraft Plant. Peeper to lekki, nie uzbrojony samolot rozpoznawczy. Jego jedynym zastosowaniem jest zwiad, przy czym wbrew temu, co jest napisane w instrukcji jest dość łatwy do trafienia. Powoduje to, że nadaje się raczej tylko na zwiadowcę jednorazowego użytku.
Freedom Fighter. Jest to jeden z bardziej przeze mnie lubianych samolotów. Przy niskim koszcie produkcji, dużej zwrotności i jako takiemu uzbrojeniu bardzo dobrze nadaje się do nękania przeciwnika. Polega to na nieustannym krążeniu nad jego bazą kilku zwrotnych samolotów, które nie dając się trafić od czasu do czasu udziabią jakiś budynek czy konstruowaną jednostkę. Jego pierwotnym zastosowaniem było przechwytywanie wrogich bombowców i do tego zadania nadaje się również całkiem nieźle.
Thunder. Dosyć dobry bombowiec, który jedną, celnie zrzuconą serią „prezentów" może zrównać z ziemią wszystkie mniej wytrzymałe budynki. Jego wadą jest brak środków do walki z samolotami, duże rozmiary i mała zwrotność, przez co bez eskorty dosyć często padać będzie łupem myśliwców przeciwnika.
Atlas. Atlas jest samolotem transportowym. Może on przenieść dowolną jednostkę, tam gdzie normalnie nie mogłaby się dostać lecz nie daj Boże, żeby na drodze jego przelotu znalazł się przeciwnik mogący strzelać do samolotów, bo wtedy możecie mieć prawie 100% pewności, że kiepsko opancerzony i nie uzbrojony Transportowiec razem z ładunkiem w dosyć nie miłych okolicznościach spotka się z glebą.

Jednostki budowane w Advenced Aircraft Plant

Brawler. Prawdziwy wymiatacz. Posiadający ciężki (jak na samolot) pancerz i uzbrojony w dwa zadające małe uszkodzenia, ale za to piekielnie szybkie działka – nawet myśliwce mogą od nich dostawać baty! W większej grupie Brawlery są po prostu nie do zatrzymania. Sposób ich działania przedstawia się mniej więcej następująco. Po otrzymaniu namiarów na cel, Brawler podlatuje do niego, zawisa w powietrzu i pakuje ile wlezie jednocześnie unikając większości pocisków przeciwnika. Po kilku chwilach spokojnie ląduje gdzieś w okolicy, a na jego kącie można zauważyć dodatkowego „killsa".
Hawk. Podrasowany Freedom Fighter. Posiada nieco skuteczniejsze pociski, grubszy pancerz i jest niewidzialny dla radarów wroga. O ile w walce z komputerem nie jest to duża zaleta, o tyle przy potyczkach w trybie multiplayer mało co sprawia więcej radochy niż widok gęby kumpla, nad którego bazą przeleciała właśnie eskadra owych cudeniek i delikatnie mówiąc zdezelowała jego instalację.



Phoenix. Doskonały bombowiec, który pod każdym względem przewyższa Thundera. Posiada chyba najmocniejszy ze wszystkich samolotów pancerz i zrzuca na przeciwnika serie śmiercionośnych bomb. Jest także uzbrojony w lekkie działko laserowe, które będzie bardzo pomocne przy opędzaniu się od nieprzyjacielskich myśliwców.
Lancet. Postrach okrętów tak na- i podwodnych. Lancet to średnio opancerzony bombowiec torpedowy, który po kilku przelotach pośle na dno nawet pancernik. Radzę Wam jednak nie wysyłać ich na cele w pojedynkę, ponieważ są dość łatwe do upolowania dla obrony przeciwlotniczej oraz myśliwców, więc długo by nie powalczyły. Są doskonałe w zwalczaniu łodzi podwodnych, które z reguły po dwóch, trzech nalotach wkomponowują się w dno.

Jednostki budowane w Shipyard

Skeeter. Zwrotna i szybka łódka, której bliżej do motorówki niż okrętu. Wyposażona jest w wyrzutnię rakiet, które tylko na samolotach wywierają jako takie efekty. Ich podstawowym zadaniem powinno być wykrywanie sił przeciwnika, a gdy rozpocznie się bitwa, odciąganie jego ognia od cięższych jednostek.
Crusader. Średniej klasy statek uzbrojony w nie najgorsze działo i wyrzutnię bomb głębinowych. W instrukcji przedstawiony jest jako niszczyciel okrętów podwodnych, ale w praktyce okazuje się, że w potyczce jeden na jeden dostaje od nich tęgie lanie. Na początku podstawa floty, w późniejszych misjach raczej powinny go zastąpić cięższe jednostki.
Lurker. Doskonała łódź podwodna. Bardzo polecam tworzenie z nich czegoś na rodzaj wilczych stad, bo w siedem, osiem sztuk będą w stanie rozwalić prawie każdy statek. Ich największym wrogiem są inne łodzie podwodne. Walki z nimi zawsze okupione są dużymi stratami.
Hulk. Ogromny, powolny, zwrotny jak kłoda, kiepsko opancerzony. Tyle można powiedzieć o tym statku transportowym na pierwszy rzut oka. Kiedy jednak spojrzeć, ile sprzętu może przenieść, okazuje się, że nie jest taki zły. Wbrew temu co zostało napisane w instrukcji, może mieć jednorazowo na pokładzie więcej niż sześć pojazdów.

Jednostki budowane w Advenced Shipyard

Piranha. Stworzona jako niszczyciel łodzi podwodnych. Uzbrojona w zadające mniejsze obrażenia,

ale za to naprowadzane torpedy. Rzeczywiście sprawdza się dosyć dobrze w roli nadanej jej przez autorów gry, lecz musi znajdować się w ciągłym ruchu, bo mała wytrzymałość nie pozwala jej na otrzymanie dużej ilości trafień.

Ranger. Nie najgorsza fregata rakietowa, której pociski działają identycznie jak te, które posiada Merl. Do obrony przed samolotami służy jej na pierwszy rzut oka niewidoczna wyrzutnia naprowadzanych pocisków rakietowych. Z racji dużych rozmiarów i małej wytrzymałości powinniście trzymać ją raczej z tyłu.

Conqueror. Bardzo dobry okręt wojenny. Ma duży pancerz i jest przy tym dość zwrotny. Na jego uzbrojenie składa się ciężkie działo i wyrzutnia bomb głębinowych. Dwa takie maleństwa są w stanie z palcem w oku zatopić nawet pancernik. Conquerory stanowić powinny trzon waszych nawodnych sił morskich.

Millennium. Kolos, którego arsenał to dwa potężne działa, siejące śmierć i zniszczenie w szeregach wrogów. Niestety, Millennium nie posiada żadnych środków do walki z samolotami oraz łodziami podwodnymi, przez co bez eskorty szybko padnie ich łupem.



Dzięki dalekiemu zasięgowi swoich dział doskonale nadaje się do bombardowania wybrzeża, gdyż żadna stacjonarna obrona nie sięgnie go swoimi pociskami. Mimo potwornej siły ognia i ogromnej wytrzymałości na otwartym morzu, sam długo nie pociągnie. Jeśli nie zatopią go łodzie podwodne lub samoloty, to dopadną go mniejsze i zwrotniejsze stateczki, przed którymi nie będzie już w stanie uciec.

Colossus. Lotniskowiec Colossus to, moim zdaniem, bajer, z którego raczej nie ma okazji skorzystać. Może on jednorazowo posiadać na pokładzie dwa samoloty, które będzie mógł – jeśli zajdzie taka potrzeba – naprawiać. Nie jest uzbrojony, a jego pancerz nie zniesie dużych uszkodzeń, więc w okolice walk lepiej go nie wysyłać. Jedną z jego niewielu zalet jest to, że generuje 250 jednostek energii i ma stosunkowo niewielkie koszty produkcji.

OBRONA STACJONARNA

Pierwszy poziom

Light Laser Turret. W kilku początkowych misjach bardzo skuteczna, potem nie jest już przeciwnikiem dla dobrze opancerzonych i uzbrojonych wrogów. Jej zaletą jest duża celność i szybkostrzelność. Choć teoretycznie może strzelać do samolotów, jednak nim obróci się w ich stronę, będą już zupełnie gdzie indziej.

Drugi poziom

Sentinel. Świetna wieżyczka, która do ostatniej misji powinna stanowić podstawę Waszej stacjonarnej obrony. Nieco mniej szybkostrzelna od LLT, ale za to kilkoma salwami potrafi rozwalić najcięższy czołg (A.K. ginie po dwóch trafieniach). Niestety, każdy strzał kosztuje nieco energii, więc liczcie się z tym i miejcie jakiś zapas, aby nagle nie okazało się, że brakuje jej Wam do zasilenia Sentineli.

Defender. Doskonała obrona przeciwlotnicza. Pruje z dosyć dużą częstotliwością kierowanymi rakietami, które sprowadzą na ziemię każdy samolot. Jej dużą zaletą jest mały koszt i szybka produkcja, dzięki czemu w ekspresowym tępie będzie można uzupełniać ewentualne dziury w obronie. Jedyną chyba wadą Defendera jest mała odporność na trafienia i to, że kiepsko radzi sobie z „ziemniakami" (po ludzku – jednostkami naziemnymi).

Guardian. Dalekosiężne działo sporego kalibru, które najlepiej nadaje się do walki z okrętami wroga, choć także nieźle spisuje się jako wsparcie w czasie walk na lądzie. Oczywiście nie ma co marzyć, że wygra pojedynek z Executioner'em, ale kiedy będzie ich pięć-sześć, to nawet Warlord nie będzie w stanie im podołać. Podstawową wadą Guardianów jest ich bardzo wolna budowa.

Torpedo Launcher. Wyrzutnik ciężkich torped. Bardzo pożyteczne do pilnowania wejścia do portu. Na otwartym morzu są niszczone prawie natychmiast, gdyż nie wygrają z łodzią podwodną, a cięższe statki po prostu rozwalą je z dalszej odległości. A! Byłbym zapomniał. Jeśli spodziewacie się ataku wrogich amfibii, to wystarczy pobudować kilka Launcherów na planowanej drodze ich „przepływu", a gwarantuję, że żadna nie dotrze do brzegu.

Teraz przyszła pora na bliższe przyjrzenie się jednostom strony przeciwnej, a mianowicie Core'u. Z powodu braku miejsca szerzej zajmę się tylko tymi, które nie są identycznymi odpowiednikami produktów firmowanych przez Arm.

SIŁY CORE

Przez wszystkich pasjonatów strona Core uznawana jest za tę słabszą. Większość występującej w niej jednostek ma swoje odpowiedniki w szeregach Arm. W związku z tym, nie będę się nimi szerzej zajmował, ograniczę się tylko do przedstawienia tych co bardziej „oryginalnych" jednostek.

Jednostki budowane w Kbot Lab

A.K. Bardzo podobny do Peewee, przy czym jest uzbrojony w lekki laser.

Pyro. Odpowiednik Zeusa, który zamiast błyskawic, używa miotacza płomieni.

Jednostki budowane w Advanced Kbot Lab

The Can. Bardzo dobry Kbot artyleryjski posiadający wyjątkowo wytrzymały pancerz i pokaźnych rozmiarów działo plazmowe. Chyba jedyną jego wadą



jest żółwie tempo, z jakim się porusza, przez co strzela się do niego jak do kaczki.

Jednostki budowane w Vechicle Plant

Instigator. Czołg zwiadowczy podobny do Flasha, z którym jednak w walce jeden na jeden przegra z racji słabszego uzbrojenia (jedno lekkie działko laserowe zamiast dwóch Cekaemów).

Jednostki budowane w Advanced Vehicle Plant

Goliath. Prawdziwy lądowy pancernik. Uzbrojony w ciężkie działo plazmowe i posiadający superpotężny pancerz nie ma sobie równych w otwartej walce. Jest jednak bardzo powolny, przez co dla bombowców jest bardzo łatwym celem. Ogromna cena nie pozwala (niestety) na użycie tego typu masowo, lecz wtedy grałoby się w zasadzie do jednej bramki.

Jednostki budowane w Advanced Shipyard

Warlord. Wyglądem przypomina Millennium, w którym jedną baterię dział zastąpiono jakimś ogromnym laserem. Tak też jest w istocie. Ta wymiana uzbrojenia sprawiła, że na bliski zasięg zatopi nawet Millennium, a i w mniejsze łódeczki łatwiej mu jest z owego laserzyska trafić. W walkach na daleki zasięg nie sprawdza się już tak dobrze i nawet Conqueror jest go w stanie zatopić. Podobnie jak Millennium nie posiada obrony przeciwlotniczej i środków do zwalczania łodzi podwodnych.

Jednostki budowane w Advanced Aircraft Plant

Rapier. Rapier ma osiągi podobne do Brawlera, lecz jest uzbrojony w rakiety, są one nieporównywalnie gorsze od działek tego pierwszego.

Ufff... To by było na tyle. Do zobaczenia/przeczytania za miesiąc!

Kayackash



TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Need for Speed 2 SE

● PC CD

BOMBER – krążownik
FZR2000 – odrzutowiec
TOMBSTONE – samochód z NASCAR
MAD – krowy zamiast dymu
RUSHHOUR – godzina szczytu
goXX – wpisując zamiast XX różne liczby otrzymujesz dziwne pojazdy



Carmageddon

● PC CD

Nowe kody:
SPAMSPAMSPAMSPAM
IHAVESOMESPAM
HAMSTERSEX
ILOVENOBBY
NAUGHTYTORTY
RUSSFORMARIO
GIVEMELARD
RABBITDREAMER
SUPERHOOPS
IGLOOFUN
BUYOURNEXTGAME
CHICKENFODDER
FUNNYJAM
ISLANDRULES
SMALLUDDERS
SPAMFRITTERS
GOGGLEPLEX
SPAMFORREST
TRAMSARESUPER





Age Of Empires

● PC CD



Wpisz poniższe kody podczas gry:
DIEDIEDIE – uśmierca wszystkich Twoich przeciwników
PEPPERONI PIZZA – daje Ci 1000 jednostek jedzenia
COINAGE – 100 jednostek złota
WOODSTOCK – 1000 jednostek drewna

Jedi Knight

● PC CD



Nowe kody. Można je włączać i wyłączać dopisując do kodu po spacji ON lub OFF:
JEDIWANNABE – god mode
ERIAMJH – latanie
SLOWMO – ciekawy efekt

SimCopter

● PC CD

Naciśnij jednocześnie Ctrl+Alt+X i wpisz DOKŁADNIE (uwzględnij wielkość liter) poniższe kody.
Gas does grow on trees – nieskończone paliwo
Radioactivity – powoduje eksplozję nuklearną
There's no place like home – przenosi Cię (bez śmigłowca) do hangaru
Lights, Camera, Action! – wyświetla krótki filmik
Out for a Sunday drive – umieszcza Cię w samochodzie

Tomb Raider 2

● PC CD

Aby uzyskać wszystkie bronie należy wykonać kombinację następujących ruchów: użyj flary, krok w przód, krok w tył, 3 razy obrót, skok do tyłu.





Doom 64

● N64

Wpisz następujące hasło:
W93M 7H20 BYCO PSVB – dostajesz amunicję i osłony
Kody do leveli:
The Terraformer: CB92 NBPL SYL? J027
Main Engineering: BXYH ?G41 624J PJ?Z
Holding Area: CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Centre: CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant: BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab: BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost: FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler: FFLB MQ6C VV1C PF1B



Last Bronx

● SATURN



Skończ grę Yoko w trybie ARCADE ze standardowymi ustawieniami. Powinieneś zobaczyć końcową animację. Teraz w ekranie wyboru postaci podświetl Yusaku lub Joe. Przesuń kursor do góry. Teraz powinieneś mieć do wyboru nową postać – Redeye.



Need for Speed

● PSX

Wybierz tryb tournament i wpisz hasło SPKSHC. Poziom trudności ustaw na DIFFERENT. Będąc przy wyborze toru Rusty Springs. Przytrzymaj L1 i R1 oraz trójkąt. Niespodzianka!



Imperium Galactica

● PC CD

Podczas gry wciśnij SHIFT i napisz KAROLY. Teraz:
C – wszystkie kolonie i odkrycia
V – +100000 kredytów





Scorched Planet

● PC CD

Wpisz fatal – pełna amunicja i paliwo.

PROLINE SOFTWARE

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Się ma! Dzisiaj nie będzie zbyt oryginalnie. Normalka - przeczytajcie uważnie pytania i śmiało nadsyłajcie odpowiedzi.

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi na pytania z numeru GK 2/98:
1. Akcja gry „Blade Runner" rozgrywa się w 2019 r.
2. Samochody: Honda Accord, Nissan Primera, Vauxhall Vectra, Volvo S40, Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Ford Mondeo
3. Trzy najnowsze sportowe tytuły ze stajni EA Sports to oczywiście „FIFA'98", „NBA Live'98" i „NHL'98".

Nagrody wylosowali:
1. Ryszard Kwiatkowski z Pisza – otrzymuje grę „Tomb Raider II".
2. Jakub Wiącek, z Lublina - otrzymuje grę „Premier Manager '97"
3. Urszula Walot z Siemianowic Śląskich – otrzymuje grę „Polnie CD"
4. 3 gry „B.I.G" otrzymują: Rafał Zieliński z Radomia, Marek Jodkowski z Gródka oraz Jacek Pazdro z Warszawy.

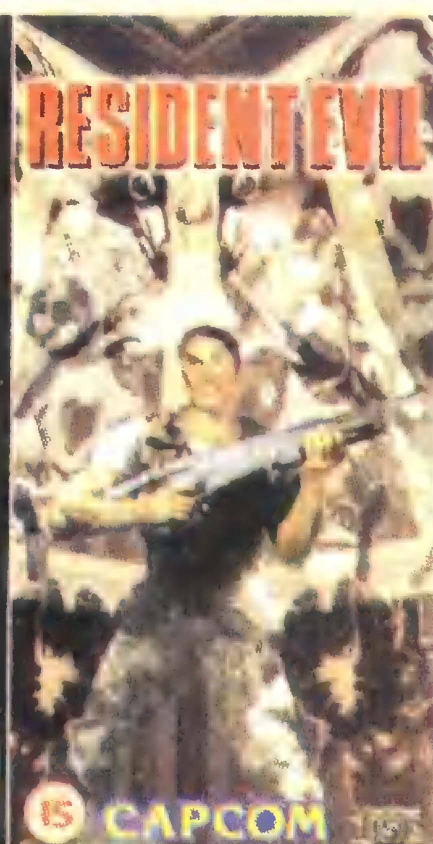
Pytania na ten miesiąc:
1. Jaki tytuł będzie nosić następca gry „MDK" wydanej przez Shny
2. Podaj tytuł gry, w której gracz wciela się w złodzieja samochodów w wielkim mieście.
3. Jak nazywa się engine wykorzystany w grze „Armored Fist 2"?

Oto nagrody na ten miesiąc:
1. „Men in Black"
2. „Mortal Kombat 3"
3. „Slam Tilt"
4. 3x gra „Polanie CD"









KONKURS PSX

Gra, w której wcielamy się w pilota śmigłowca policyjnego to oczywiście „G-Police". Nagrodę za poprawną odpowiedź, grę „Judge Dreed" – otrzymuje Filip Zalewski z Ostrowca Św.

Oto kolejne pytanie do „Konkursu PSX": Podaj tytuł najdroższej (chodzi nam o koszty produkcji, a nie o cenę gry!) gry wydanej na PSX.

Nagrodą w tym miesiącu jest gra: „Battle Arena Toshiden 3"

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytania z poprzedniego numeru GK: Jest kilka takich gier, m.in. „Extreme G", „Wipeout 2097".

Nagrodę, grę „Enemy Zero" otrzymuje Andrzej Pietruszewski z Koszęcina.

Oto nowe pytanie: Jak nazywa się oficjalna maskotka Saturna?

Nagrodą w tym miesiącu jest gra „Resident Evil"

KONKURS
GK 3/98

LISTY

Cześć! To ja Szycha. Tym razem, to mi przypadło odpisywanie na Wasze listy. Tak się porobiło, że ta rubryka nie ma szczęścia do prowadzących. Ostatni z nich, niejaki CeFek, zaniemógł. Tak brzmi wersja oficjalna. Ale ja nie muszę być w końcu oficjalny, więc zdradzę Wam w wielkim sekrecie, że nasz szanowny recenzent, dostał takie bęcki od rodzicieli, że aż strach. Dodatkowo zaliczył miesiąc aresztu domowego... A to wszystko za „brak postępów w nauce".

Pierwszy list od Bartosza Bubenko z Wolic.

„Cześć! Jestem zagorzałym fanem gier „doomopodobnych" (...). Już wkrótce dostanę w swoje rączki „Quake 2" – dręczy mnie jednak myśl czy odpalę go na P120, 16 RAM, Win 95?? (...)"

Hej! Mam nadzieję, że gdy wreszcie doczekałeś się na odpowiedź, sam zdążyłeś ustosunkować się do cudownego „Quake'a 2", bo pewnie już go masz. Ja nie widzę żadnych powodów, dla których „Q2" miałby nie ruszyć na Twoim sprzęcie. Sam mam w domu podobny, tyle że z akceleratorem 3Dfx i gra po prostu śmiga. Jednak z Twojego listu wnioskuję, że nie masz 3Dfx, więc będziesz zmuszony grać w zwykłej VGA. Jeśli chodzi o drugą części listu – owszem „Q2" jest fenomenalny, o wiele lepszy od „Hexena 2". Pytałeś jeszcze o „Shadow Warrior". Zapomnij. Tej gry nie należy porównywać z wymienionymi wcześniej.

„Droga redakcjo GK! Jestem Waszym czytelnikiem (...). Kiedyś widziałem w jednym numerze GK opis ciosów do „Tekkena 2" (...). Chciałbym żebyście mi przysłali wszystkie ciosy. Byłbym wdzięczny gdybyście spełnili moją prośbę."
Mariusz Żelazek z Olsztyna.

Przykro mi, ale nie wysyłamy żadnych materiałów, a tym bardziej instrukcji. Spróbuj pogrzebać w archiwalnych numerach GK i PlayStation Magazyn. Jeśli chodzi o ostatni tytuł, to drukowaliśmy je w numerach 1 i 2/96. Niestety ich nakład został wyczerpany, ale może uda Ci się je zdobyć od kogoś „z drugiej ręki". Natomiast w starych Grach Komputerowych nr. 12/96 i 1-2/97 również opisane są postacie wraz z wykazem bardziej skutecznych technik. Te numery można nabyć wysyłkowo (patrz str. 82). Pozdrawiam.

„Cześć! Jestem stałym czytelnikiem (...). Mam kilka pytań:
1. Dlaczego nie dane było mi ujrzeć gry „Kick Off 97" w sklepach w Rzeszowie ani w Grach Komputerowych?
2. Uwielbiam Tolkiena (...) Czy są jakieś gry oparte na jego powieściach, z grafiką co najmniej tak dobrą jak „Broken Sword"?
3. Lubię RTS-y. Jaką sobie kupić: „Reda Alert", „Total Annihilation" czy „Dark Reign"?
Paweł Piejko, woj. rzeszowskie

OK, no to lecimy. Dzięki mojej perswazji Ciemnej Strony Mocy, udało mi się zamieścić Twój list w tym dziale. Zapomniałeś napisać czy podobają Ci się moje teksty, no ale mniejsza z tym...
1. Generalnie recenzujemy produkty, które ukazały się (lub ukażą) na rynku polskim. Niestety, „KO 97" nie ukazał się w Polsce, a to za sprawą dystrybutora, który po prostu nie sprowadził produktu do kraju. Ale nie martw się już jest „Kick Off 98", który kopie d... Recenzja już w następnym numerze, oczywiście z informacją o polskim dystrybutorze.
2. Niestety, ten temat nie jest zbyt eksploatowany przez twórców gier. Ale jest taka fajna stara gra pt. „Lords of the Rings" na PC i Amigę. Wcielamy się w niej w postać Frodo Bagginsa, który przemierza krainę w poszukiwaniu pierścieni. Zresztą fabułę sam znasz z książek. Grafika... hmmm, wprawdzie daaaleko jej do „Broken Sword", ale gierka może być!
3. Na Twoim miejscu kupiłbym „Red Alert", ale możesz mieć kłopoty z jego nabyciem, bo z tego co wiem sprzedano wszystko, co do sztuki. Świetny jest „Total Annihilation", ale jeśli będąc w sklepie komputerowym, będziesz miał możliwość obejrzeć też „Dark Colony", to sam będziesz musiał zdecydować, co bardziej Ci odpowiada. Co do reszty Twego listu – no cóż, z tego co napisałeś wygląda, że firma nie popisała się. W razie czego masz tu telefon do jej warszawskiego oddziału – 6270650. Miłej pogawędki.

No dobra, teraz kilka krótkich odnośników do baaardzo długich listów, których z oczywistych względów nie mogłem tu umieścić. Na pierwszy ogień pójdzie list, a właściwie to dwa listy R.P. Glasela. Chłopie, gdy czytam takie listy, to zastanawiam się po cholerę Ty w ogóle coś czytasz. Jeśli pozjadałeś już wszystkie rozumy i jesteś specem od wszystkiego, to napawaj się swoją mądrością. A z tymi obraźliwymi określeniami w stosunku do nas, to się trochę zagalopowałeś. Ja nie będę nazywał Cię idiotą tylko dlatego, że niedokładnie czytasz niektóre teksty i nie chce Ci się trochę pomyśleć. Przykład? Czepiasz się, że w plebiscycie na Grę Roku 1997 nie uwzględniliśmy niektórych tytułów. „Gdzie Ultima Online?" – pytasz dwukrotnie. To ja się pytam, gdzie masz tę „Ultimę Online"??? U Rosjan pod pazuchą! Pokaż mi sklep, w którym mógłbyś kupić tę gierkę w 97 roku!? A propos, czy Ty ją w ogóle widziałeś? Dalej. Piszesz, dlaczego „Red Alert" nie pojawił się w rankingu „Gier 1997" roku? A czy wiesz, że „RA" wyszedł w grudniu 1996 roku?? Pytasz się też, dlaczego nie ma „Actua Soccer 2" (odp. jeszcze nie została wydana). Następne. Według Ciebie książka nosi tytuł „Blode Runner", a jeśli mnie pamięć nie zawodzi, to tytuł pierwszego wydania polskiego brzmiał „Blade Runner – czy androidy marzą o elektrycznych owcach?" Ale co to do cholery ma wspólnego z grą, której tytuł bezapelacyjnie, bezsprzecznie i totalnie brzmi „Blade Runner". Za nim odpowiem na kilka następnych Twoich zarzutów, najpierw ja Ci coś zarzucę. OK. nie masz peceta w domu i list napisałeś odręcznie, ale powiedz w jakiej szkole uczą tak fatalnie pisać. Rozczytać Cię, to wieeelka sztuka. Miej litość nad moimi biednymi oczami i tak muszę nosić patrzałki!
Piszesz. że aby być poważnym graczem trzeba było zacząć grać w latach osiemdziesiątych! Ciekawe, czy ty zacząłeś, bo już jest 1998, to tak dla formalności.
Odpowiedzi na dalsze kwestie zostały brutalnie przerwane ze względu na brak miejsca. **Szycha**

PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**





Na Wesoło

Witamy wszystkich jajcarzy! W tym numerze jak zwykle przygotowaliśmy dla Was porcję świeżutkich dowcipów i rysunków. Tradycyjnie, autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: Rysunek i Dowcip otrzymają od nas nagrodę w wysokości 50 zł.

– Jak Królewna Śnieżka budzi krasnoludki?
– Seven Up!

Patrycja Mielcarz

– Jak nazywa się rosół z wielu kur?
– Rosół skurwielu.

Patrycja Mielcarz

– Co to jest Windows 95?
– To najbardziej zaawansowany symulator praw Murphy'ego.

Patrycja Mielcarz

Policjant zatrzymuje przechodnia:
– Proszę się wylegimi... wylemigi... wyligi... A zresztą, niech pan idzie do domu, mam dziś dobry humor!

Michał Załoga

Żona do męża:
– Kochanie, jakie lubisz kobiety: ładne czy inteligentne?
– Ani jedne, ani drugie, tylko Ty mi się podobasz kotku!

Michał Załoga

Dwóch kiblonurków oczyszcza kanalizację. Majster zanurza się i co chwila wypływa z szamba prosząc o klucze:
– Kazik, szóstka!
...
– Kazik, czternastka!
...
– Kazik, piętnastka!
Po skończonej robocie majster mówi:
– Ucz się Kaziu, bo całe życie będziesz klucze podawał.

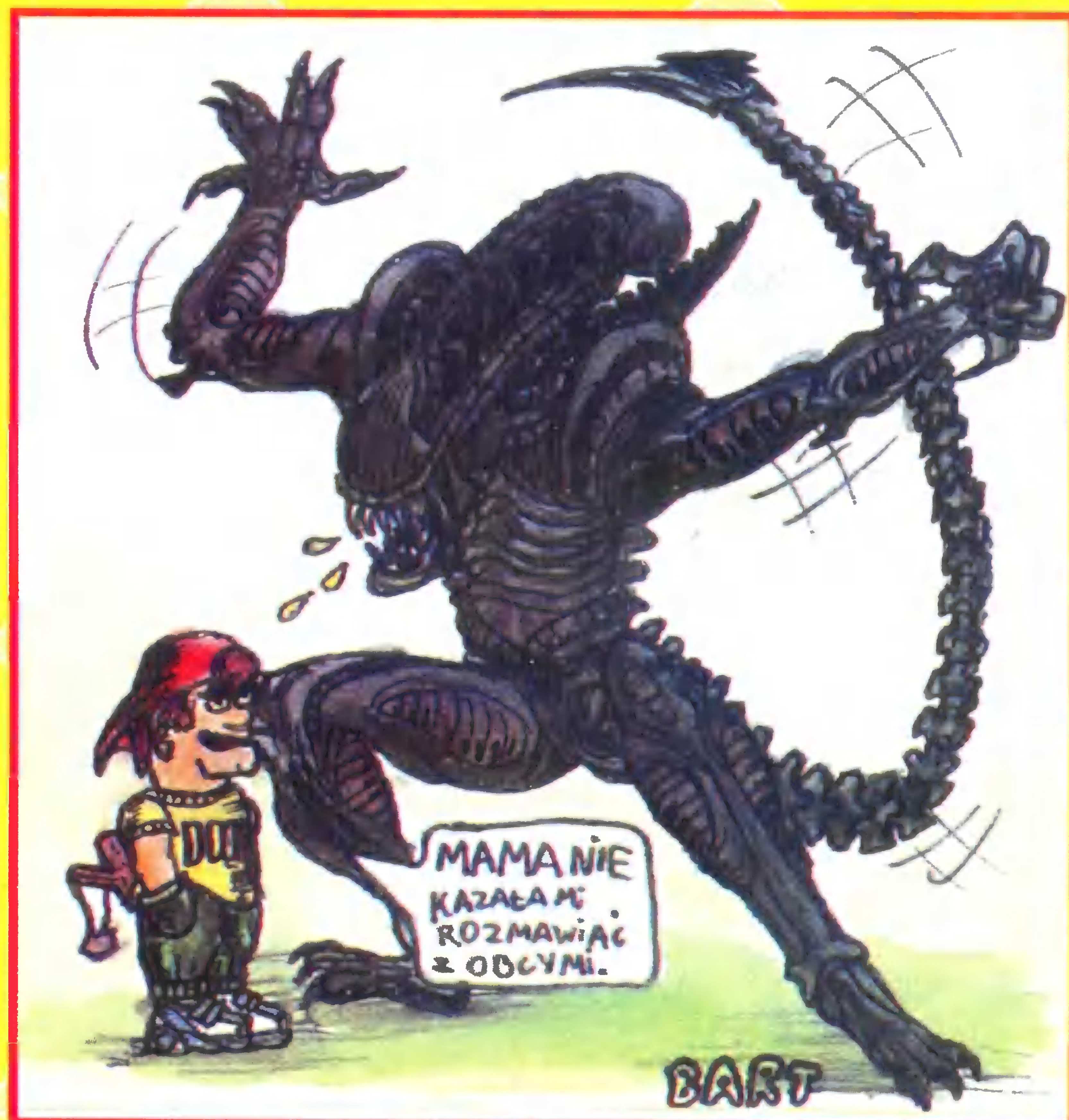
Michał Załoga

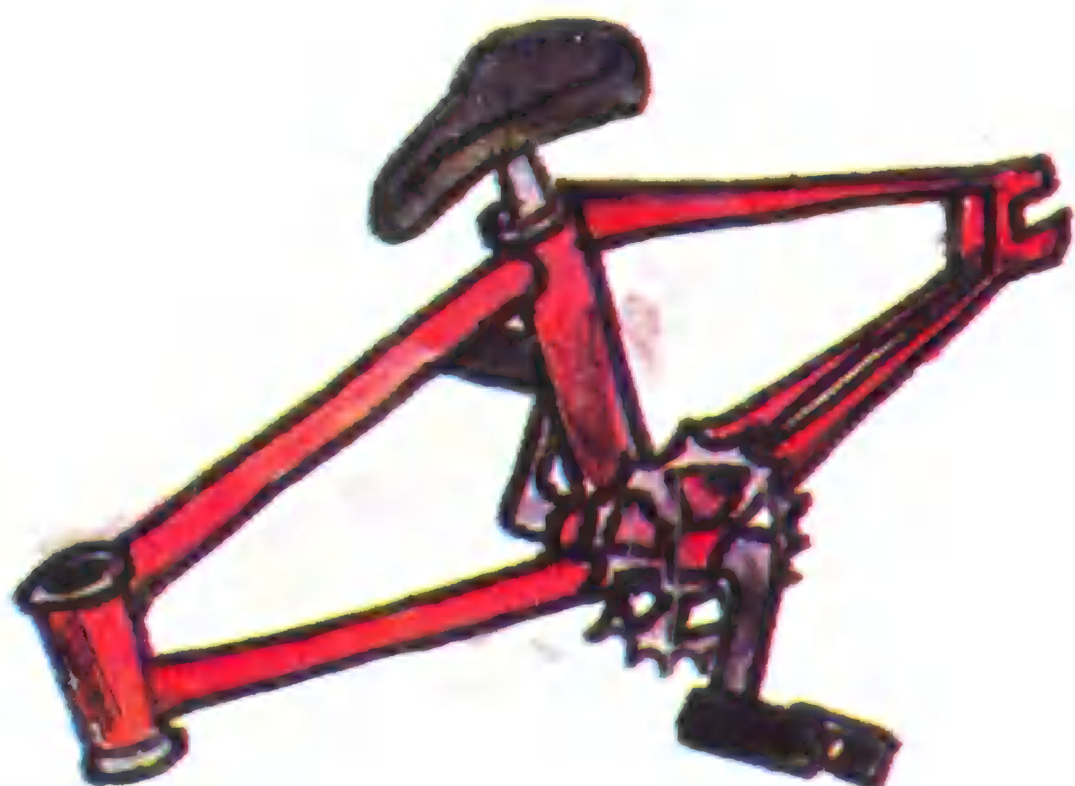
Trzech anemików jedzie samochodem. Odzywa się pierwszy:
– Aaaaale szyyybko jedzieeeemy.
– Noooo, praaaaawie dzieesięć kilomeeetrów na godziiinę.
Na to odzywa się trzeci:
– Noo, too przyspieeeszmy doo dwudzieeestu i zajrzyyyjmy śmieeerci w oooczy!

Paweł Koczkowski

Ślepiec idzie ulicą, widzi go przelatująca nad nim wrona i myśli sobie „zaraz mu narobię na głowę"! Jak pomyślała tak i zrobiła. Zrzuciła bombę, lecz widzi, że człowiek potknął się i prezent nie trafił do adresata. Wrona robi nawrót i próbuje znowu, lecz i tym razem ślepy jakimś cudem unika guana. Zdenerwowany ptak zwołuje całe stado kumpli i wszyscy razem zrzucają swój ładunek. Wykonawszy serię zwodów ślepiec znów wychodzi z opresji nietknięty, a zupełnie zbite z tropu wrony dają za wygraną i odlatują. Jaki z tego morał?
– Ślepy gówno widzi!

Dominik Luty





Pewnemu bacy sześć razy spaliła się bacówka. Pięć razy ją odbudowywał, ale za szóstym razem już się załamał. Stanął nad resztkami domu, podniósł głowę i woła do nieba:
Panie Boże! Za jakie grzechy?!
Na to głos z nieba: – Oj, nie za żadne grzechy, nie za grzechy. Tylko cosik ja Cię chyba Józek nie lubię...

Dominik Luty

Siedzi baca przed chałupą i pierze w misce kota. Przechodzi turysta i słysząc straszne piski próbuje zaprotestować:
– Baco, co robicie ?!
– Ano kota piere – mówi baca
– Ale baco, kotów się nie pierze!
– Piere się, piere.
Nie przekonawszy bacy, turysta wybrał się w dalszą drogę. Kiedy wracał po kilku godzinach zobaczył bacę i leżącego obok zdechłego kota. Pokiwał głową i mówi:
– A mówiłem, że kotów się nie pierze?
– Piere się, piere, ino nie wyzyma...

Dominik Luty

– Wiecie jak w Wąchocku ludzie popełniają samobójstwa?
– Kładą się na torach i umierają z głodu.

Rafał Ges

– Dlaczego sołtysowa kupiła sobie trzecią pralkę automatyczną?
– Bo na dwóch jej się balia chwiała...

Rafał Ges

– Gdzie w Wąchocku jest kryta pływalnia?
– Pod mostem.

Rafał Ges

Jak wygląda syberyjska latryna:
– Dwa kije, na jednym wiesza się kufaje, a drugim odpędza się od wilków.

Rafał Ges

Policjant zatrzymuje kierowcę ciężarówki.
– Już siódmy raz panu mówię, że jadąc gubi pan towar!
– A ja już siódmy raz mówię panu, że jest gołoledź, a ja jeżdżę piaskarką!

Radek Sładkowski

W nagrody otrzymują
teksty: Paweł Koczkowski
rysunki: Bartosz Bielicki

służy do grania

TARGET

Wszystkich fanów strzelanin 3D, zwłaszcza w wersji sieciowej, zapraszamy w sobotę 7.03.98 do Krakowa, gdzie w Klubie 38 przy ul. Budryka 4 (miasteczko studenckie, dojazd aut. 208,238,D, tram. 4,40,12 z Dworca Gł.) czeka na Was mnóstwo atrakcji !!!

- premierowe pokazy TARGET'a - zagraj w sieci!
- turniej QUAKE'a - obserwuj mistrzów w akcji, jeśli chcesz wziąć udział zgłoś się wcześniej! (Sigma tel. (012) 637 38 91, 637 38 97)
- turniej TARGET'a i inne atrakcje

Wszystko na dużym (bardzo dużym!) ekranie, z czadowym nagłośnieniem, super efektami dźwiękowymi i muzyką!

www.bci.krakow.pl/~target

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! kolejna gra twórców "Polan"
! gra w sieci i Internecie

NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

USER

DeLyric GAMES

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

MARKSOFT

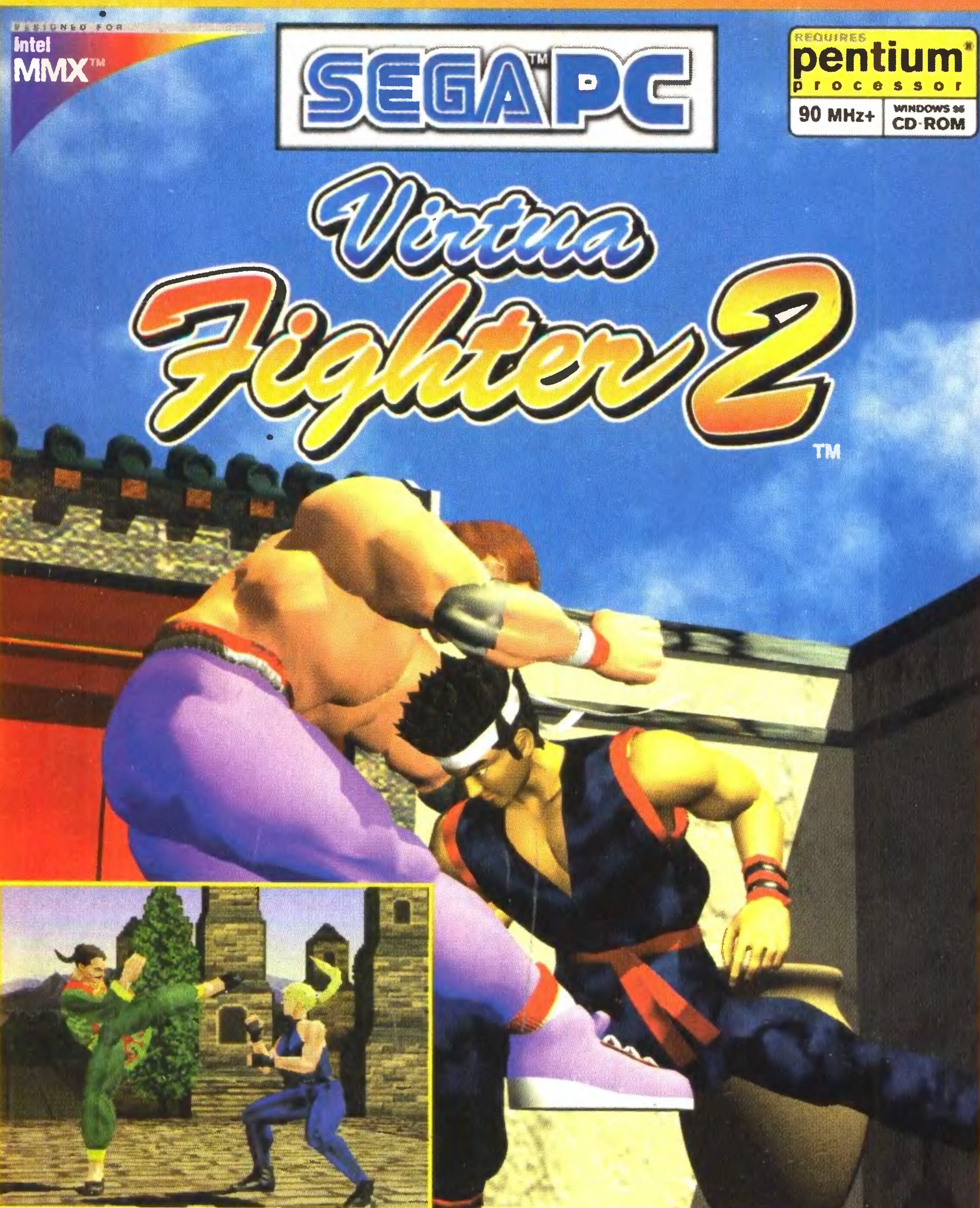
PRZEDSTAWIA



Daytona USA Deluxe to ekscytujące wyścigi samochodowe, jakich jeszcze nie było.
Szybka, nowa, pełnoekranowa grafika.
3 nowe, dodatkowe tory.
Do dyspozycji 8 nadzwyczajnych samochodów z tubodoładowaniem.
Możliwość gry w sieci.
W trybie gry dla dwóch osób ekran jest podzielony.
Wiele dodatkowych opcji, a wśród nich samochód widmo - gwarantują poddanie gracza ciężkiej próbie nim przekroczy linię mety.



Przestępczość podstępnie wdarła się na ulice Virtual City. Teraz, z pomocą Janet Marshall oraz komisarzy Rage'a i Smarty'ego, musisz przeciwstawić się Diabelskiej Korporacji.
Będziesz potrzebował silnej ręki, aby oczyścić miasto z band chuliganów. Z nowymi przyjaciółmi jesteś w stanie to zrobić. Ochraniaj słabych i niewinnych - wybierz własną drogę poprzez trzy rejony pełne zła, występku i tajemnic. Będziesz świadkiem niesamowitych ulicznych pościgów samochodowych.



Virtua Fighter 2 to nowa wersja znanego hitu.
Akcja jest tu szybsza, a teksturowana grafika bardziej realistyczna.
30 zmieniających się perspektyw i do wyboru 10 postaci poruszających się na 1200 sposobów.
To dużo... ale poradzisz sobie na pewno.
Możesz grać z siedzącym obok kolegą lub z innym graczem przez modem lub lan.

MARKSOFT

Dystrybucja w Polsce MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98

ODWIEDŹ NASZĄ
www.marksoft.com.pl
STRONĘ W INTERNECIE

FINAL LIBERATION™

WARHAMMER® EPIC 40,000



A MINDSCAPE® COMPANY